RECENZJA I PEŁNY OPIS PRZEJŚCIA

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

PIERWSZA W STU PROCENTACH NEXT-GENOWA GRA NA XBOXA 360

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

PLAYSTATION 2 · XBOX · XBOX 360 · GAMECUBE · PSP · NDS · PS ONE

NEO PLUS

KWIECIEŃ 2006 (04/2006)
nr 87 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

NEWS: Spy Hunter: Nowhere to Run, Gangs of London, Ace Combat Zero: The Balkan War, Rogue Trooper, Lego Star Wars II, The Da Vinci Code

RECENZJE: Final Fight Streetwise, Fight Night Round 3 – Xbox 360, Full Auto, State of Emergency 2, Pro Evolution Soccer Management, 24: The Game, Midnight Club 3 DUB Edition Remix, Commandos Strike Force, Daxter i inne

NEON: Starość – radość, czyli grający emeryci; Sylwetka mistrza: Uwe Boll; Dogrywka: Black; Square w potrzasku i inne

RECENZJA I OPIS PRZEJŚCIA GANGSTERSKIEJ SAGI

OJCIEC CHRZESTNY

- **PLAYSTATION 3** / W LISTOPADZIE W EUROPIE – NOWE, POTWIERDZONE INFORMACJE
- **PSP vs. DS: DRUGIE STARCIE** / TRWA WOJNA O DOMINACJĘ NA RYNKU HANDHELDÓW
- **CRAPMASTERS** / NISKOBUDŻETOWE GRY ATAKUJĄ CORAZ ŚMIELEJ
- **DRIVER: PARALLEL LINES** / NOWY BOHATER, NOWE KLIMATY, NOWA JAKOŚĆ?

Independent Press
9 771505 820004 04
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Pełna oferta CREATIVE

ULTIMA

www.ultima.pl

Świat Elektroniczne/Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,50 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Audio-Video | PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | Sony PSP

PSP Base Pack

wysyłka GRATIS (oferta ważna od 1 kwietnia)

Nowe ceny

PLAYSTATION 2

007: From Russia with Love	179
187 RIDE OR DIE	189
24: The Game (PL)	199
BASS MASTER FISHING + wędka	189
BATMAN BEGINS	185
BATTLEFIELD 2	179
BEAT DOWN: Fists of Vengeance	169
BLACK	179
BURNOUT REVENGE	179
BUZZ - muzyczny quiz + kontroler	219
CALL OF DUTY 2	229
CASTLEVANIA Curse of Darkness	199
CHAMPIONS: Return to Arms	149
COMMANDOS STRIKE FORCE	189
CRASH TAG TEAM RACING	179
DANCE UK Extra Trax	169
DANCING STAGE Fusion	149
DANCING STAGE Max	149
DARKWATCH	199
DEVIL KINGS	159
DRAGONBALL Z Tenkaichi	179
EVERYBODY'S GOLF	189
EYETOY ANTIGRAV	179
FAHRENHEIT	159
FIFA 2006	179
FIFA STREET 2	169
FIGHT NIGHT: Round 3	179
FINAL FIGHT Streetwise	149
GAMETRAK: Darkwind	349
GAMETRAK: Teal Wolrd Golf	349
GENJI	189
GHOST RECON 3 Advanced Warfighter	189
GODFATHER (PL)	179
GUN	229
HARRY POTTER i Czar Ognia (PL)	179
JAK X Combat Racing	189
KING KONG PL	179
LA PUCELLE TACTICS	149
MARVEL NEMESIS: Rise of the Imperfects	179
MATRIX Path of Neo	159
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	179
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	189
NBA 2K6	159
NBA LIVE 06	179
NBA STREET V3	185
NFS Most Wanted PL	179
NHL 2006	179
ONIMUSHA Dawn of Dreams	149
OPOWIESCI Z NARNII	189
PRO EVOLUTION SOCCER 5	179
PROJECT Zero 3	179
PSYCHONAUTS	159
RATCHET Gladiator	189
RESIDENT EVIL 4	159
SCAR ALFA ROMEO	169
SHADOW OF COLLOSSUS	199
SHREK SUPER SLAM	229
SIMS 2	179
SINGSTAR 80' + mikrofony	179
SOUL CALIBUR 3	179
SPARTAN TOTAL WARRIOR	189
SSX ON TOUR	179
STAR WARS: Battlefront 2	229
SUFFERING Ties That Bind	189
SUIKODEN TACTICS	199
SWORD OF ETHERIA	179
TIM BURTON'S Nightmare Before Christmas	149
TOCA RACE DRIVER 3	169
TONY HAWK American Wasteland	229
TOTAL OVERDOSE	189
TRUE CRIME New York City	229
ULTIMATE SPIDER-MAN	199
WRC RALLY Evolved	159
XENOSAGA II	229
X-MEN Legends II	199
Platinum PS2:	
007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ATHENS 2004	39
AUTOMODELLISTA	79
BATTLESTAR GALACTICA	39
BOMBERMAN Hardball	69
BRAVE	79
BREATH OF FIRE: Dragon Quarter	69
BURNOUT 3 Takedown	77
CONFLICT DESERT STORM 2	77
CRAZY FROG RACER	129
DISNEY Extreme Skate Adventure	77
DOG'S LIFE	49,90
EYE TOY PLAY 2	59
FIFA 2005	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
FINAL FIGHT Steetwise	149
FORMULA ONE 2005	77
GETAWAY: Black Monday	44,90
GOD OF WAR	77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	59
GRAN TURISMO 4	99
GTA 3	69
GTA: San Andreas	119
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HERCULES Battle with the Gods	77
JACKIE CHAN ADVENTURES	49
JAK 1	77
JAK 2	77
JAK 3	69
KILLZONE	44,90
KING OF FIGHTERS: Maximum Impact	69
L.A. RUSH	139
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
METAL GEAR SOLID 3: Snake Eater	99
MORTAL KOMBAT Deception	77
MOTO GP 4	77
NFS: Underground 2	77
PHANTOM BRAVE	119
PRO EVOLUTION SOCCER 4	99
PROJECT ZERO 2	89
RATCHET & CLANK	77
RATCHET & CLANK 2	77
RATCHET & CLANK 3	44,90
RESIDEN EVIL: Outbreak	77
RESIDENT EVIL Outbreak File 2	119
RICHARD BURNS RALLY	77
RTL SKI JUMPING 2006	99
SHADOW HEARTS Covenant	129
SHIN MEGAMI TENSEI: Lucifer's Call	99
SIMS Poza Domem	77
SINGSTAR POPWORLD	59
SMASH COURT Rolland Garros	59
SOUL CALIBUR 2	99
SPIDERMAN THE MOVIE 2	99
SSX 3	77
STUART MALUTKI 3: Przygoda w Świecie Fotografii	49
SUIKODEN IV	69
SUMMONER 2	69
SUPER MONKEY BALL DELUXE	99
TEKKEN 4	69
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	77
TIME SPLITTERS Future Perfect	77
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
URBZ: Sims in the City	77
URODZINOWE Przygody Kubusia Puchatka (PL)	99
WILD ARMS 3	99
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
WOLFENSTEIN	77
WRC 4	44,90
WWE SMACKDOWN Just Bring It	79

kierownica Driving Force Pro

najlepsza kierownica do PS2 firmy Logitech

Singstar '80

+ mikrofony

Odtwarzacz MP3 Sansa 512 MB

możliwość rozbudowy do 2,5 GB

Karta pamięci Memory Stick Duo SanDisk 2 GB

PLAYSTATION PORTABLE

APE ACADEMY	179
BRATH OF FIRE 3	199
BURNOUT LEGENDS	169
EVERYBODY'S GOLF	119
F1 GRAND PRIX	189
FIFA 06	169
FIFA STREET 2	169
FINAL NIGHT: Round 3	169
FIRED UP	119
GHOST IN THE SHELL	189
GOTTLIEB PINBALL CLASSIC	169
GTA Liberty City	199
HARRY POTTER i Czar Ognia	169
KAO CHALLENGERS	139
LORD OF THE RINGS: Tactics	169
LUMINES	109
MEDIEVIL	189
NBA 2005	229
NEED FOR SPEED Most Wanted	169
PGA TOUR GOLF 06	169
PRINCE OF PERSIA Revelations	189
PRO EVOLUTION SOCCER 5	169
PURSUIT FORCE	189
RIDGE RACER	159

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2

zupełnie nowe ceny	**tel., www**
Action Replay Max 2	169
Arcade Strick Logic 3	109
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	99
Fotel do kierownicy	429
Joypad analogowy	39
Joypad analogowy Logic 3 Inferno	79
Joypad bezprzewodowy Logitech	129
Kierownica Fanatec ForceShock 3	399
Kierownica Logic 3 TopDrive GT3	129
Kierownica Logic 3 TopDrive GT4	149
Kierownica Logitech Driving Force	269
Kierownica Logitech Driving Force Pro	439
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	59
Mata do tańca OEM	39
Mata do tańca profesjonalna – metalowa Logic3	399
Mata do tańca Venom - Super Mocna	89
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Logic 3 Laser Blaster	89
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	16
Podstawka pion Sony (do nowych modeli)	49
Przedłużacz do joypada	19,90
RGB + Audio / DVD bez ziel. obrazu	24,90
RGB + AV	19,90
Rozszerzenie do MC 8MB Sony (dodatkowe 16 MB)	89
S-Video do 3 konsol + switch	39
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

Kup konsolę lub kino domowe na raty – www.ultima.pl

499 zł

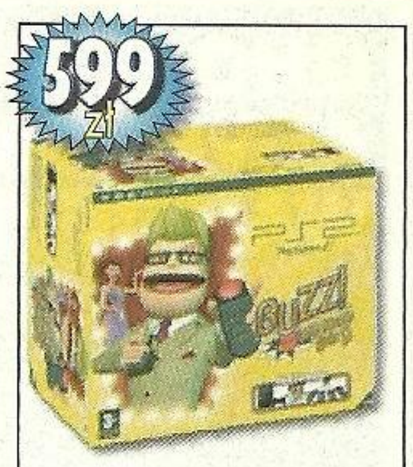
Nintendo DualScreen

1089 zł

PlayStation Postable Euro Value Pack + Rigde Racer + Fired Up

549 zł

konsola PS2 + kontrolery



599 zł

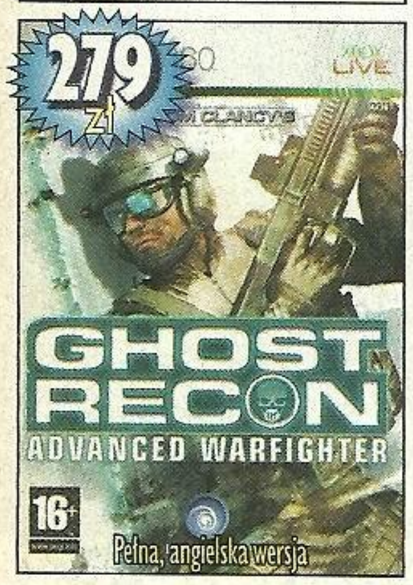
konsola PS2 + Buzz + kontrolery

1890 zł

Konsola XBox 360 Premium Pack + gra

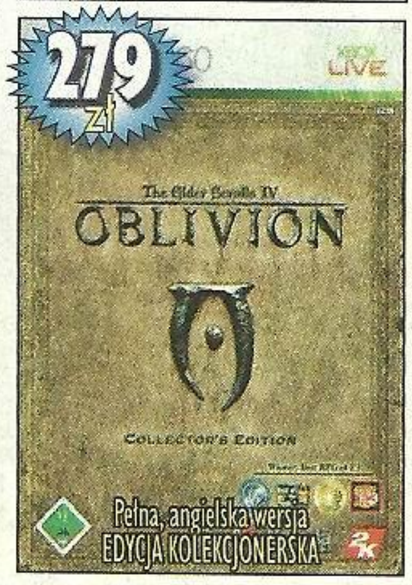
1099 zł

Monitor Acer
Idealny do XBox 360, matryca 8ms, 19 cali panorama, HDTV



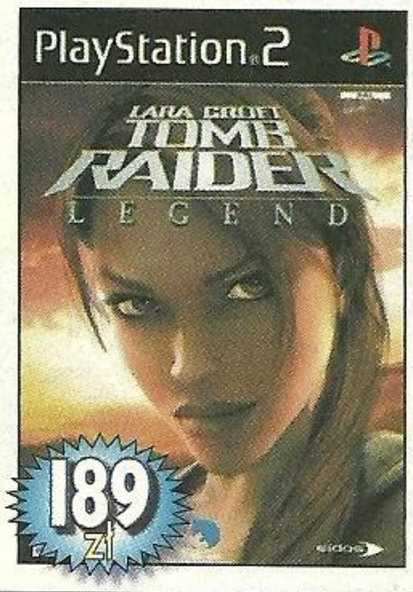
279 zł

Pełna, angielska wersja

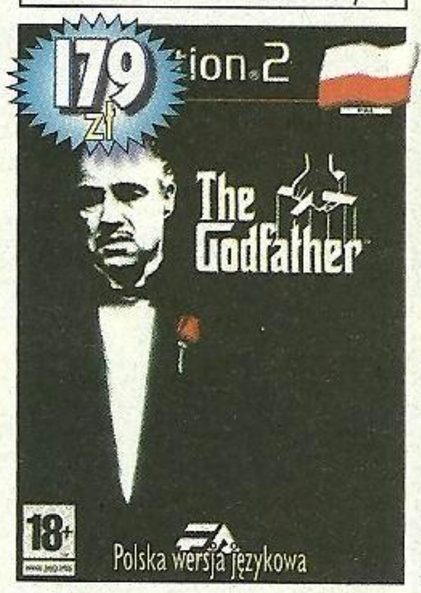


279 zł

Pełna, angielska wersja
EDYCJA KOLEKCJONERSKA

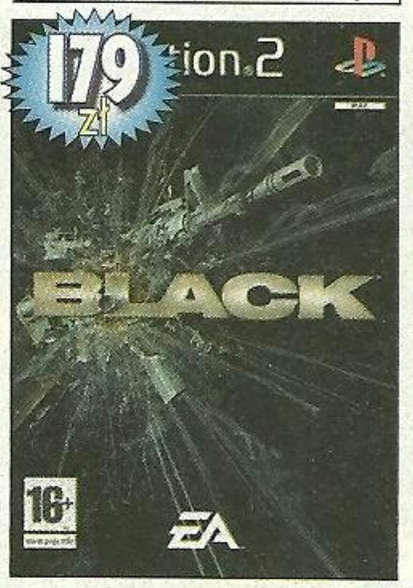


189 zł

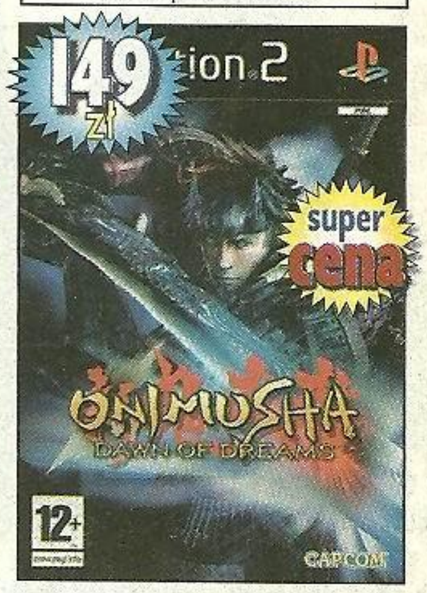


179 zł

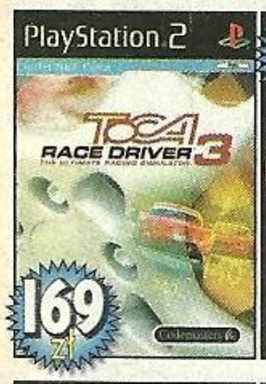
Polska wersja językowa



179 zł



149 zł



169 zł

199 zł

Polska wersja językowa

179 zł

179 zł

99 zł

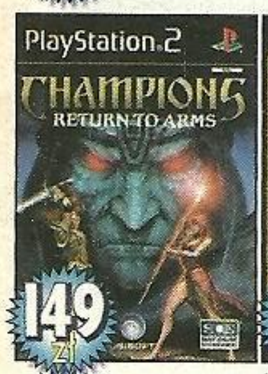
99 zł

77 zł

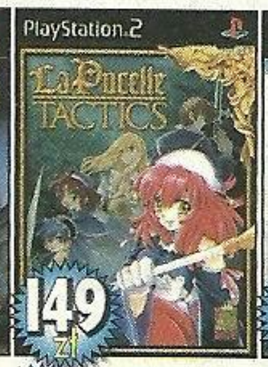
77 zł

149 zł

49 zł



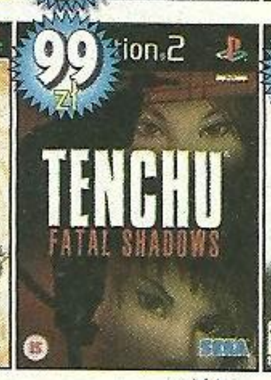
149 zł



149 zł

119 zł

119 zł



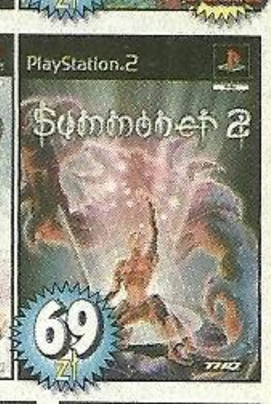
99 zł

79 zł

99 zł

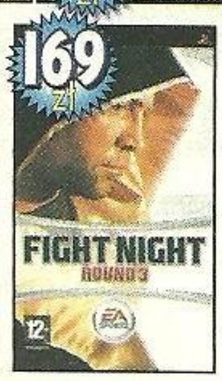
179 zł

89 zł

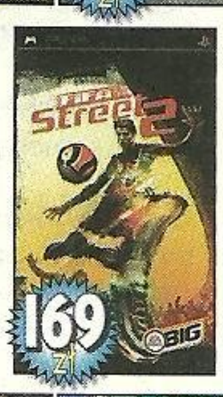


69 zł

199 zł



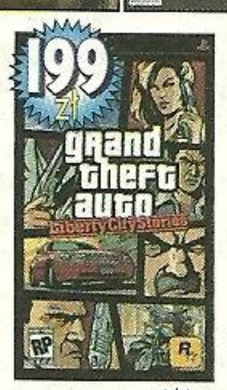
169 zł



169 zł

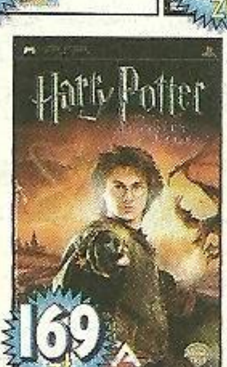
179 zł

169 zł



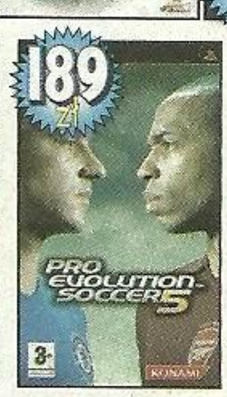
199 zł

199 zł



169 zł

179 zł

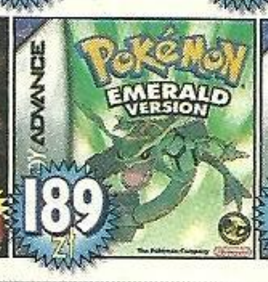


189 zł

199 zł

159 zł

159 zł

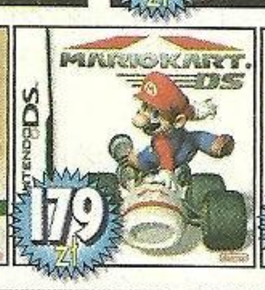


189 zł

99 zł

99 zł

179 zł



179 zł

159 zł

109 zł

179 zł

SIMS 2	169
SPIDER MAN 2	159
SPLINTER CELL Essentials	199
TOCA RACE DRIVER 2	179
UNTOLD LEGENDS	229
WIPEOUT PURE	119
WORLD TOUR SOCCER	189
WRC	179
X-MEN LEGENDS II	199
Akcesoria:	
PSP Value Pack	999
PSP Giga Pack	1149
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44⁹⁰
Etui na gry i karty	34⁹⁰
Futeral Logitech PlayGear Street	89
Głośniki Logitech Playgear Amp	189
Kabel USB	24⁹⁰
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Duo 256 MB	179
Memory Stick Duo 1 GB Sony	399
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	359
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	499
Ochraniacz na ekran + ściereczka	44
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PlayGear Pocket Logitech	65
PlayGear Collection Logitech	149
Protector Kit	69
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39⁹⁰
Skórzane etui BigBen	64⁹⁰
Słuchawki Logitech PlayGear Stealth	59
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	149
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran)	49

PLAYSTATION/PS ONE

pełna oferta ..... tel./www

GAMECUBE

007 From Russia with Love	189
007 Nightfire	79
BATTALION WARS	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 06	189
FIRE EMBLEM	219
GEIST	219
HARRY POTTER i Czar Ognia	189
HARVEST MOON	119
MARIO KART DOUBLE DASH	69
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
MARIO SMASH FOOTBALL	219
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NHL 2006	189
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	199
RESIDENT VIL 4	199
SOUL CALIBUR 2	139
SSX ON TOUR	189
STARFOX ADVENTURES	139
STARFOX ASSAULT	229
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
ZELDA Wind Waker	139

Promocyjne ceny:

007 EVERYTHING OR NOTHING	79
FIFA 2005	79⁹⁰
F-ZERO	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
SIMS: Bustin' Out	79

GAMEBOY ADVANCE

pełna oferta ..... tel./www

NINTENDO Dual Screen

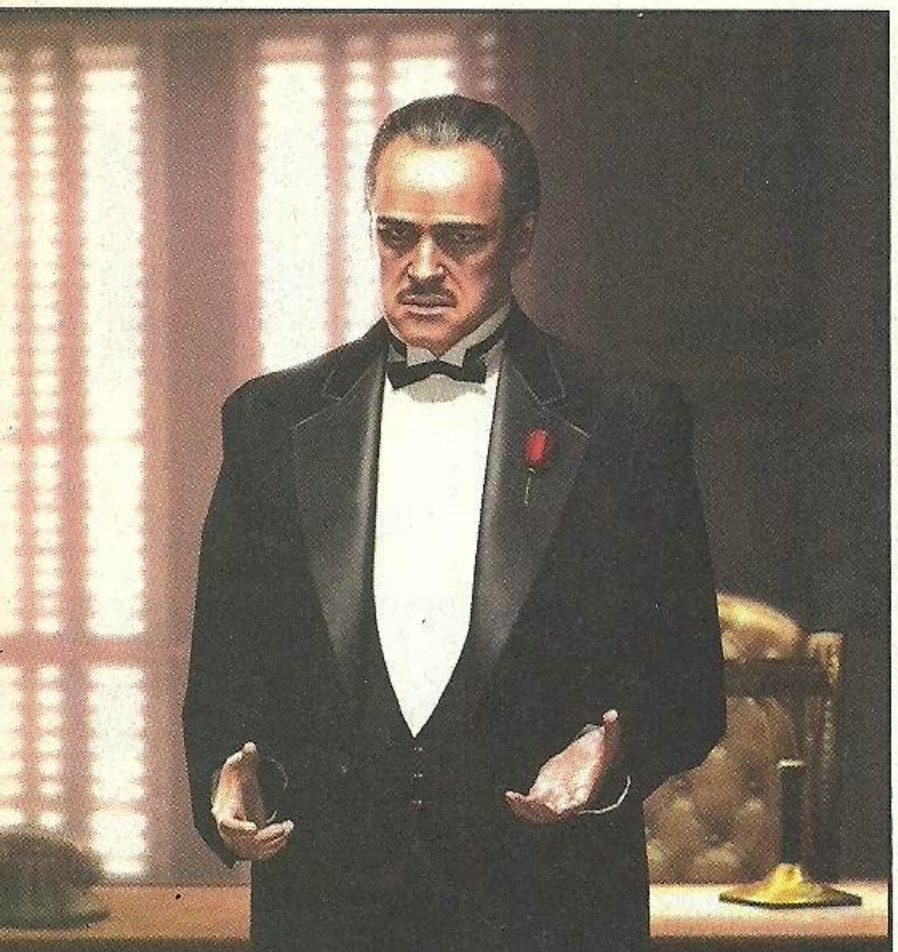
ADVANCE WARS Dual Strike	179
ANOTHER CODE	169
CASTLEVANIA: Down of Sorrow	179
FIFA 06	139
HARRY POTTER i Czar Ognia	139
MADAGASKAR	149
MARVEL NEMESIS	139
METEOS	179
MR DRILLER	179
NEED FOR SPEED Most Wanted	139
NEED FOR SPEED Underground 2	129
NINTENDOGS	159
POKEMON DASH	179
POLARIUM	139
PROJECT RUB	179
RAYMAN	109
RIGDE RACER	159
SIMS 2	139
SUPER MARIO 64	159
WARIO WARE TOUCHED	179
Akcesoria:	
Konsola Nintendo Dual Screen	449
Pudełka na gry	35
Torebka-saszetka na konsole	55
Walizka aluminiowa	69
Zasilacz	29
Zestaw akcesorii (pudełka, saszetka, słuchawki, zasilacz samoch.)	55

XBOX 360

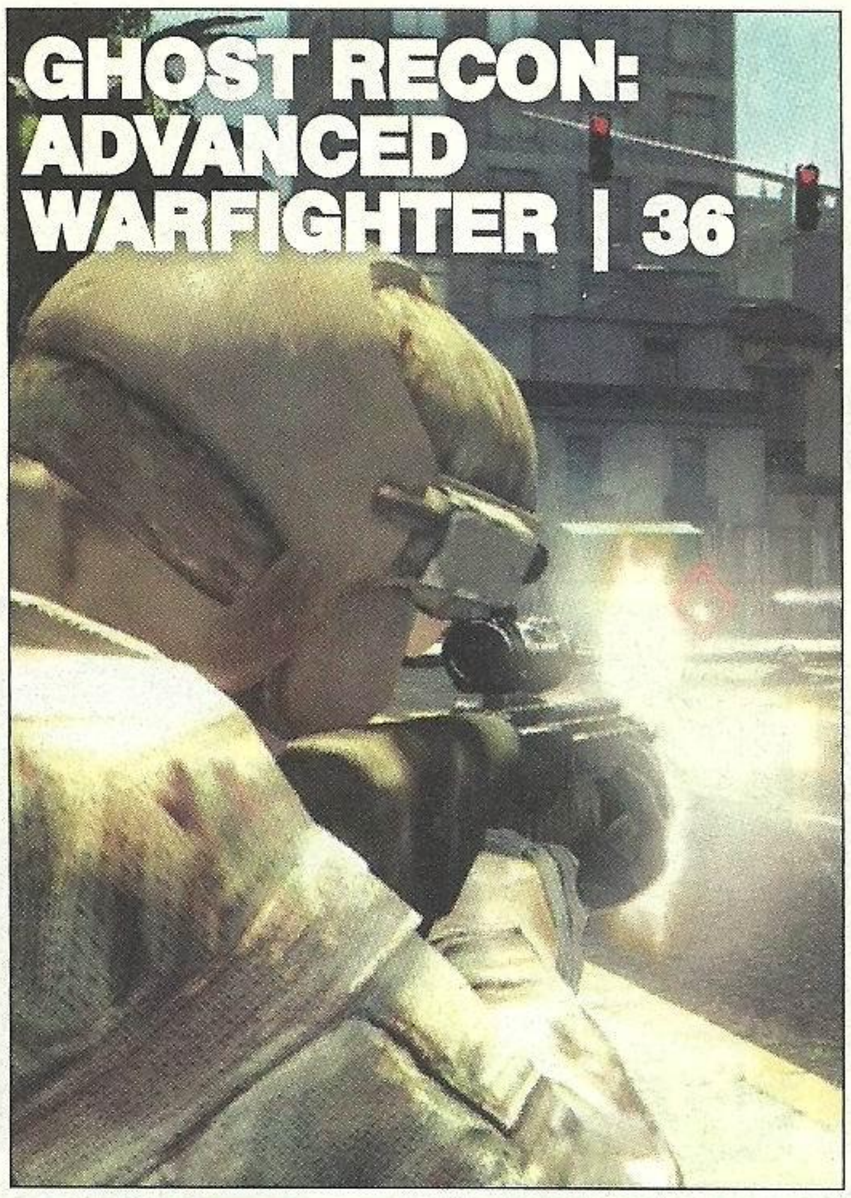
CALL OF DUTY 2	279
DEAD OR ALIVE 4	279
FIFA 06: World to World Cup	259
FIGHT NIGHT ROUND 3	259
GUN	289
KAMEO	289
NEED FOR SPEED Most Wanted	259
PERFECT DARK ZERO	289
PROJECT GOTHAM RACING 3	269
QUAKE 4 (pełna angielska wersja)	259
RIDGE RACER 6	259
Akcesoria:	
Xbox 360 Premium Pack + gra	1890
Xbox 360 Core Pack	1499
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace	99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy	269
Joypad Madcatz	99
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy	199
Joypad Xbox 360 Microsoft	169
Kabel AV-S Video Logic 3	69
Kabel Component AV Logic	69
Kabel RGB Scart + światłowód Logic 3	79
Kabel VGA MadCatz	79
Karta pamieci 64MB Microsoft	169
Pilot DVD Microsoft	149

więcej ..... tel./www

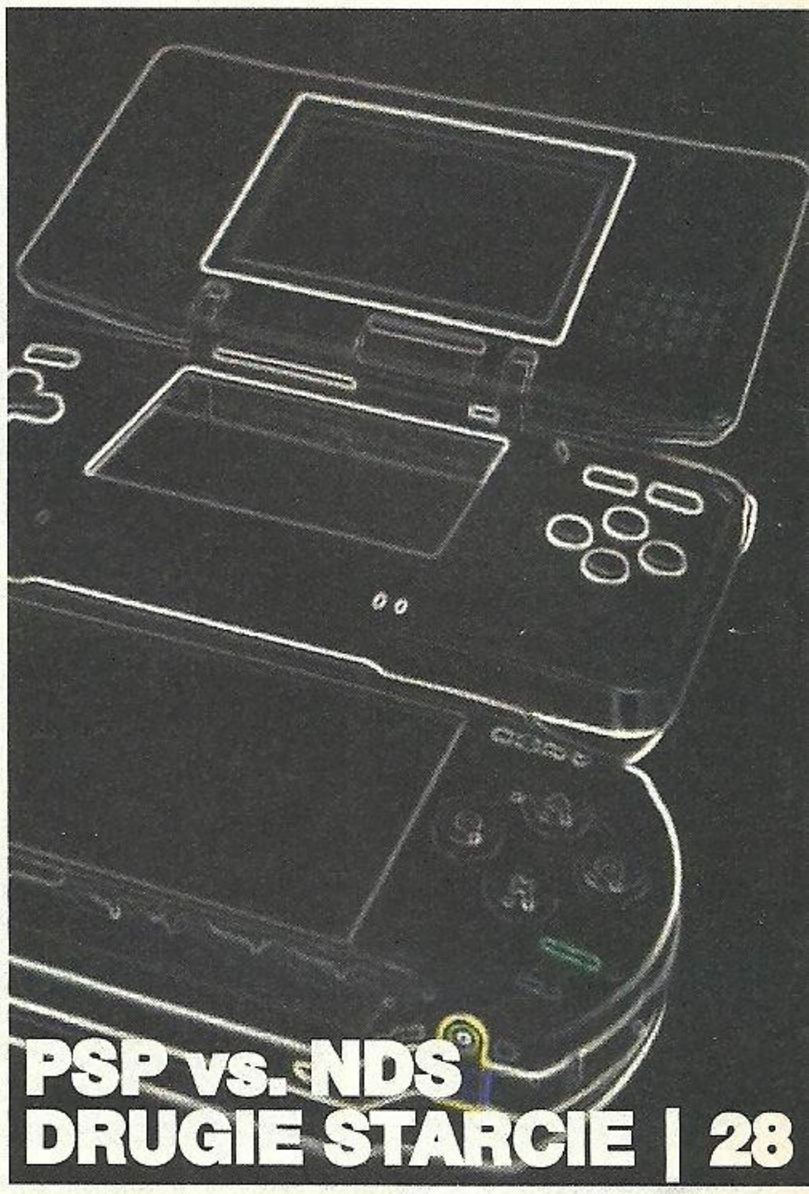
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA



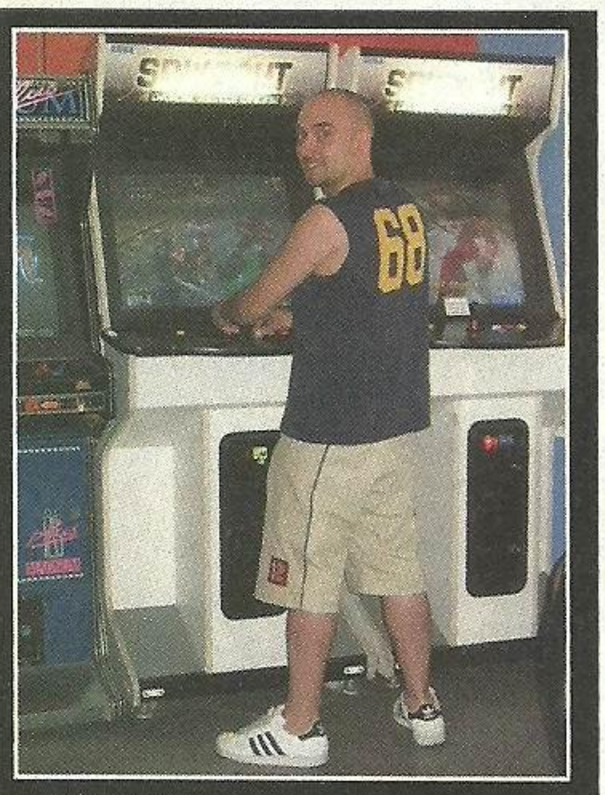
OJCIEC CHRZESTNY | 42



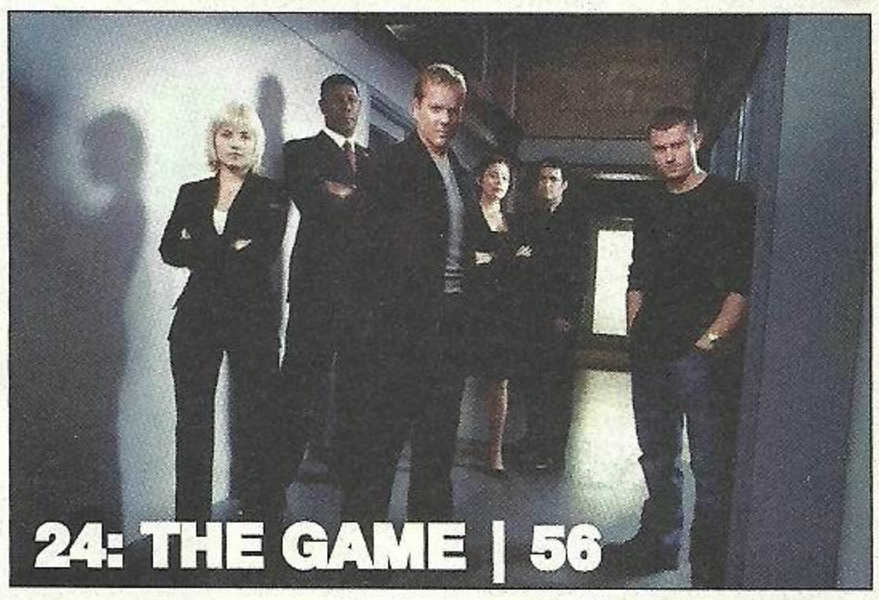
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER | 36



PSP vs. NDS DRUGIE STARCIE | 28



DRIVER: PARALLEL LINES | 52



24: THE GAME | 56

Witajcie!

Tegoroczne E3 zapowiada się przemiodnie – oprócz nowych (i coraz lepiej wyglądających) gier na Xboxa 360, wreszcie będzie można sprawdzić w akcji pozycje na Nintendo Revolution (które, jak się okazuje, zmieni jeszcze nazwę) oraz PlayStation 3 (które wprawdzie nazwy na pewno już nie zmieni, ale zmieni za to joypad), co zostało potwierdzone podczas Game Developer's Conference. Zresztą ta ostatnia impreza robi się coraz ciekawsza z naszego punktu widzenia – do niedawna było to miejsce spotkań autorów, służące seminariom i wymianie poglądów odnośnie planowania i pisania gier, natomiast teraz służy głównie tuzom rynku do toczenia swojej wojny o dominację pod naszymi telewizorami (HD, jak mówi Microsoft. Pełne HDTV, jak twierdzi Sony. A pies trącał całe to wasze HD, jak dodaje Nintendo). Hale Electronic Entertainment Expo będą bardzo, bardzo gorącym miejscem. Nie może nas tam zabraknąć – w czerwcu pełny raport.

A co w kwietniu? Na pierwszy plan wysuwają się Ojciec chrzestny aka The Godfather, długo oczekiwany Ghost Recon: Advanced Warfighter (MUSICIE to zobaczyć w HD, ale uwaga – patrząc potem na zwykły TV będziecie nieszczęśliwymi ludźmi), gigantyczna Onimusha: Dawn of Dreams, czy jednak nieudany Driver: Parallel Lines. Proponujemy również zabawę z crapami oraz rzut oka na rynek handheldów, a także sporo innych atrakcji. Zapraszamy do lektury i do przeczytania za miesiąc! Gulash ■ ■

hugs & kisses: Asik, Oleś i Eryś – kochane miśki!

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

OJCIEC CHRZESTNY 42
Kultowy film gangsterski doczekał się konsolowej adaptacji. Recenzja i opis tylko u nas!

CRAPMASTERZY 26
Rynek tanich gier ma się dobrze i nieustannie się rozwija. Raport Miela o crapach tylko tu i teraz.

PSP vs. DS: DRUGIE STARCIE ..28
Od premiery obu rywalizujących na polu handheldów konsol minęło już trochę czasu – analizujemy ich drogę do sukcesu i patrzymy w przyszłość.

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

PlayStation 3 w listopadzie! 06
Nowe informacje, przybliżona data premiery i obniżka ceny PSP!

Mortal Kombat: Armageddon 20
Smocza Saga zatacza pełne koło.

Next-Gen News 22
Trzy strony newsów o nadchodzących konsolach nowej genracji.

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

24: The Game 56
Battles of Prince of Persia.....35
Breath of Fire 3 / PSP 54
Crash Tag Team Racing / PSP.....54
Commandos Strike Force.....40
Daxter 33
Driver: Parallel Lines 52
FIFA Street 2 / PSP 54
FIFA Street 2 / NDS.....34
Fight Night Round 3 / Xbox 360 50
Final Fight Streetwise 39
Full Auto.....51
Ghost Recon: Advanced Warfighter / Xbox 360.....36
Ghost Recon Advanced Warfighter / Xbox.....47
Key of Heaven 55
Lunar: Genesis.....34
Lemmings.....55
Mega Man Maverick Hunter X 54
Midnight Club 3 DUB Edition Remix.....41
Nanostray 34
Onimusha: Dawn of Dreams 48
Pro Evolution Soccer Management 32
Samurai Warriors: State of War 54
Sonic Riders.....41
State of Emergency 2.....46
Super Monkey Ball: Touch & Roll.....34
The Chronicles of Narnia / NDS.....34
The Rub Rabbits 34
Viewtiful Joe: Double Trouble 35

STAŁE

Stałe działy w magazynie

OPIS: Ojciec chrzestny 58
Zostań najlepszym „cynglem" w mieście.

OPIS: Onimusha Dawn of Dreams 61
Trzydziestogodzinna saga na tapecie.

NEON 66
Felietony, zajawki i inne ciekawostki. Szczególnie polecamy teksty naszych stałych Neonistów – Dagona i Ganona, a także "Sylwetkę Mistrza". O kogo chodzi? Hehe...

Dogrywka: Black.....71
Tu wprawdzie nie ma wieży Babel, ale są inne ciekawe zagadnienia...

PES Party.....70
Poradnik do Pro Evo 5, część kolejna...

Retro 72
Król wszystkich konsol do gier. Duży, ciężki, szkaradny... oto GameBoy.

PS one Zone.....75
Wrestling powaaaaa!

Archiwalia.....78
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów.

FAQ 80
Listy, SMSy i niecierpiące zwłoki pytania od czytelników w imadle Banana.

7+
www.pegi.info

"Daxter" © 2006 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Ready At Dawn Studios. Daxter is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.
"PlayStation" "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved

www.playstation.pl

Daxter. Rozwiązuje sprawy... tak jakby

W połowie wydra, w połowie łasica, w całości chaos. Tym razem, Daxter rusza na ratunek pod przykrywką eksterminatora szkodników. Dołącz do wygadanej łasidry w jej solowej przygodzie, w której we własny i niepowtarzalny sposób próbuje uratować swojego kumpla Jaka.

Daxter. Najbardziej szalona przygoda na PSP.

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

Podczas marcowej Game Developer's Conference, Phil Harrison – szef działu software'owego w Sony, rzucił wreszcie sporo światła na PlayStation 3. Obok świeżych faktów, pojawiły się liczne dema techniczne, a także fragmenty grywalnego Motor Storm, Warhawka i Ressistance, oraz krótki film promujący nadchodzącego SongStara. Tak, tak – przesiadka na PS3 nie będzie oznaczać końca Waszych muzycznych zapędów. Szaleństwo z mikrofonami rozwinie się w najlepsze, tym razem jednak możliwe będzie ściąganie dodatkowych piosenek i nowych trybów zabawy prosto z internetowego sklepu, a także wysyłanie swoich teledysków znajomym. Ale to tylko ciekawostka, gdyż podstawowym pytaniem, które od dawna spędza sen z powiek wszystkim fanom, jest sprawa twardego dysku do konsoli. Chcemy wiedzieć, czy twardziel o pojemności 60 GB z systemem operacyjnym działającym w oparciu o Linuxa dodawany będzie do każdej konsoli, czy sprzedawany osobno. W tym miejscu ani Phil Harrison, ani Ken Kutaragi nie udzielili jednoznacznej odpowiedzi. Twardy dysk będzie kluczowym komponentem PlayStation 3, a programiści powinni uwzględniać go przy pisaniu nowych tytułów, ale Phil natychmiast dodaje, że twórcy powinni jednak skupiać się na optymalizowaniu kodu, zamiast polegać na sile podzespołów konsoli. Ostateczną odpowiedź w kwestii twardziela do PS3 poznamy na E3 2006. Niestety, nie padło ani słowo na temat ceny.

Wiemy już, że PlayStation 3 będzie wstecznie kompatybilne z PS2 i PS one, ale za wcześnie jeszcze na informacje, w jaki sposób next-gen optymalizował będzie stare hity. Poza tym, Sony nie boi się tego, że ich nowa konsola wystartuje z rocznym opóźnieniem w stosunku do Xboxa 360. Harrison czuje się niesłychanie pewny, zarówno jeśli idzie o potęgę PlayStation 3, jak również development kity oraz gry. Twierdzi, że o sukcesach konsol Sony nigdy nie decydowało pierwszeństwo na rynku. Przed PlayStation był przecież Saturn, a przed PlayStation 2 – Dreamcast. Wraz z PS3 podobno znikną też plotki, jakoby maszyny Sony były trudne w programowaniu. Zarówno procesor Cell, jak i graficzny układ nVidii (RSX) mają być o wiele łatwiejsze w programowaniu i bardziej przystępne dla developerów niż PlayStation 2. Podobno.

ONLINE JEST KLUCZEM

Sony pracuje nad PlayStation HUB, czyli odpowiednikiem Live!, ale w przeciwieństwie do twardo trzymanego przez Microsoft Live!, otwartym także dla developerów i ich pomysłów. Zdaniem Phila Harrisona, internetowe usługi powinny proponować coś więcej, niż multiplayerową zabawę, czy możliwość ściągania dem. Sony myśli nad stworzeniem „e-distribution", usługi, która umożliwi właścicielom PS3 odpłatne ściąganie filmów, muzyki i gier – oczywiście w całkowicie cyfrowej formie. Tylko od developera zależeć ma, czy w jego grze pojawi się opcja „shop", a wraz z nią możliwość odpłatnego ściągania dodatków (na przykład nowe trasy, czy samochody do gier wyścigowych). Harrison rzucił jeszcze dwa pomysły: większy nacisk na reklamy prawdziwych produktów w grach, a także dzielenie gier na epizody dostępne do ściągnięcia za odpowiednio niższą, niż w przypadku całości opłatą. O ile to pierwsze niespecjalnie nam się podoba, drugie może być ciekawe – z przyjemnością zapłacilibyśmy 10 dolarów za trzy kolejne godziny z, powiedzmy, God of War. Po premierze PlayStation 3, Sony zechce rozciągnąć zakres e-distribution także na PlayStation Portable. Korzystając z samego handhelda lub podpinając go pod next-genową konsolę możliwe będzie zasysanie treści przeznaczonych dla PSP.

Podstawowa usługa online będzie bezpłatna, chociaż nie do końca jeszcze wiadomo, co oznacza słowo „podstawowa". Harrison wyjaśnił jedynie, że wszystko poza płatnymi produktami (gry, filmy, muzyka) będzie „podstawowe". Innymi słowy, nie zapłacimy ani grosza za rozmowy video, czy ściąganie update'ów do konsoli. Prawdopodobnie niektóre gry wymagać będą od nas złożenia płatnych subskrypcji, jeśli zechcemy bawić się online. Mowa oczywiście o MMORPGach, ale to przecież nic nowego.

PLAYSTATION 3 W LISTOPADZIE

I TO NAJPRAWDOPODOBNIEJ JEDNOCZEŚNIE NA CAŁYM ŚWIECIE, A CO ZA TYM IDZIE – TAKŻE W NASZYM PIĘKNYM KRAJU!

BEZ BLOKADY REGIONALNEJ!

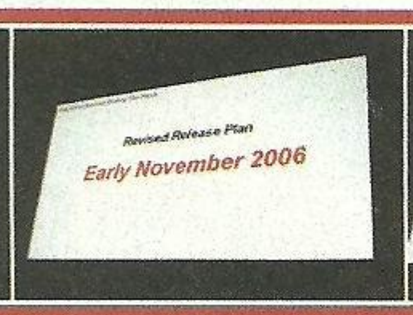
Zapytany o to, czy wygląd nowego joypada Sony determinowany jest problemami natury prawnej z firmą Immersion (która to jakiś czas temu oskarżyła Sony o plagiat), Harrison zaprzecza. Dodaje jednak, że nowy i ostateczny joypad PlayStation 3 pokazany zostanie już za półtora miesiąca, podczas E3 2006.

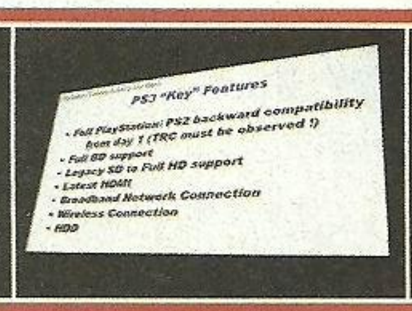
Ostatnią, choć prawdopodobnie najciekawszą informacją z GDC 2006 jest to, że PS3 na sto procent pozbawione będzie regionalnych blokad! Nawet jeśli przywieziecie swoją konsolę z Japonii, to gry do niej bez problemu dokupicie potem w Stanach Zjednoczonych, Europie lub Australii! Harrison stwierdził także, że kwestia regionalizacji pozostanie otwarta dla developerów, a dzięki pojemności dysków Blu-ray (50 giga!) w ich gestii pozostanie to, czy na jednej płycie upchną wersje gry przeznaczone na każdy rynek. Ciekawe, czy autorzy gier wykorzystają tę szansę i gry będą ukazywać się jednocześnie w USA, Japonii i Europie?

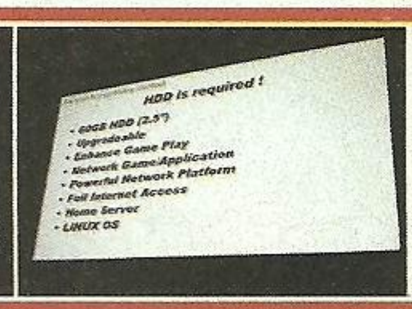
Blokada prawdopodobnie zostanie zdjęta zarówno z gier, jak i z filmów Blu-ray. Problem z regionami będą mieli jedynie gracze, których odbiorniki nie są przystosowane do wyświetlania systemu PAL i NTSC. Ale takie telewizory to w sumie coraz większa rzadkość, szczególnie że HDTV powoli staje się standardem niezależnym od przestarzałych systemów PAL i NTSC.

Phil Harrison zakończył przemówienie dość ciekawą kwestią. Otóż chciałby on, aby w niedalekiej przyszłości gry stały się jeszcze bardziej mainstreamowe – zupełnie tak, jak najgłośniejsze filmy czy seriale. Phil chciałby widzieć ludzi, którzy wracając metrem z pracy do domu opowiadają sobie o grach dokładnie tak, jak obecnie dyskutuje się na temat Lost, czy 24.

PS3 będzie w pełni grywalne podczas majowego E3, gdzie sprawdzimy je w akcji. Nie przegapcie czerwcowego numeru N+! ■■







PLAYSTATION BUSINESS BRIEFING 2006

Nieco wcześniej, bo na początku marca podczas PS Biznes Conference 2006, Sony zapoznało świat z planami i zamiarami odnośnie swych konsol – PlayStation Portable, PS2 i PS3. Dystrybucja gier na PSP przez internet jest jednym z kluczowych pomysłów firmy – dzięki niej możliwe będzie kupowanie i ściąganie gier, a następnie bawienie się nimi na PSP bezpośrednio z karty Memory Stick Pro Duo. Będzie także oficjalny emulator PS one napisany przez Sony na PlayStation Portable! To bardzo dobry ruch, bo otworzy przed nami dostęp do tysięcy gier z kultowej, jedenastoletniej maszyny! Skąd wziąć gry? Jedynym sposobem na to będzie ściąganie ich bezpośrednio z internetowego portalu PlayStation, oczywiście za opłatą.

Jesień 2006 przyniesie dwa intrygujące dodatki do PSP. We wrześniu powitamy przenośnego EyeToya, zaś w październiku – funkcję GPS! Oprócz tego PlayStation Portable wzbogacone zostanie dodatkowymi funkcjami internetowymi. Dzięki rozszerzeniom Macromedia Flash gadżet poradzi sobie nareszcie ze stronami internetowymi napisanymi we flashu, natomiast dzięki opcjom Voice-over-IP i Video-over-IP użyjecie swej konsoli jako videofonu. Mistrzostwo! Zapowiedziano również wprowadzenie odchudzonego zestawu PSP, składającego się z konsoli i ładowarki w odpowiednio niższej cenie – w Polsce wyniesie ona 777 złotych! Dla przypomnienia – osiem miesięcy temu Value Pack PSP zadebiutował w cenie 1099 złotych.

Pora na PS3. Zgodnie ze słowami Kena „znam największe tajemnice świata" Kutaragiego, światowa premiera systemu nastąpi w listopadzie 2006 roku! „Synchronizacja premiery na trzech kontynentach jest z finansowego punktu widzenia niemożliwa," – mówi Ken – „ale ufam, że w dniu launchu konsola dotrze zarówno do klientów w Azji, jak również w Europie i Ameryce." Plan Sony zakłada dostarczanie miliona konsol miesięcznie począwszy od listopada 2006 i choć plany są ambitniejsze niż w przypadku PS2 i PSP, mamy wrażenie, że przynajmniej przez pierwsze pół roku kupno PS3 będzie się wiązać ze sporymi wygibasami, bo chętnych będzie przynajmniej trzy razy więcej. Mamy natomiast oficjalne potwierdzenie z Sony Poland, że PS3 pojawi się w Polsce dokładnie tego samego dnia, co w reszcie krajów Starego Kontynentu. ■■

16+
www.pegi.info

w sprzedaży
od 24 lutego

BLACK

BLACK PRZENOSI CIĘ W ŚWIAT TAJNYCH OPERACJI – BEZ ROZKAZÓW,
BEZ KONSEKWENCJI, POZA PRAWEM.
MUSISZ ZATRZYMAĆ TYCH, KTÓRYCH DOTĄD NIKT NIE POWSTRZYMAŁ.
NIC, ABSOLUTNIE NIC NIE MOŻE STANĄĆ CI NA DRODZE.

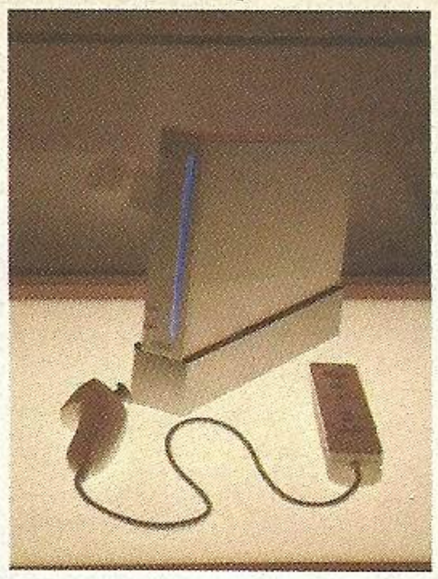
„PRZYGOTUJ SIĘ NA BLACK, NAJBARDZIEJ WIDOWISKOWĄ STRZELANKĘ FPP JAKA DOTĄD POWSTAŁA"
OFFICIAL PLAYSTATION2 MAGAZINE

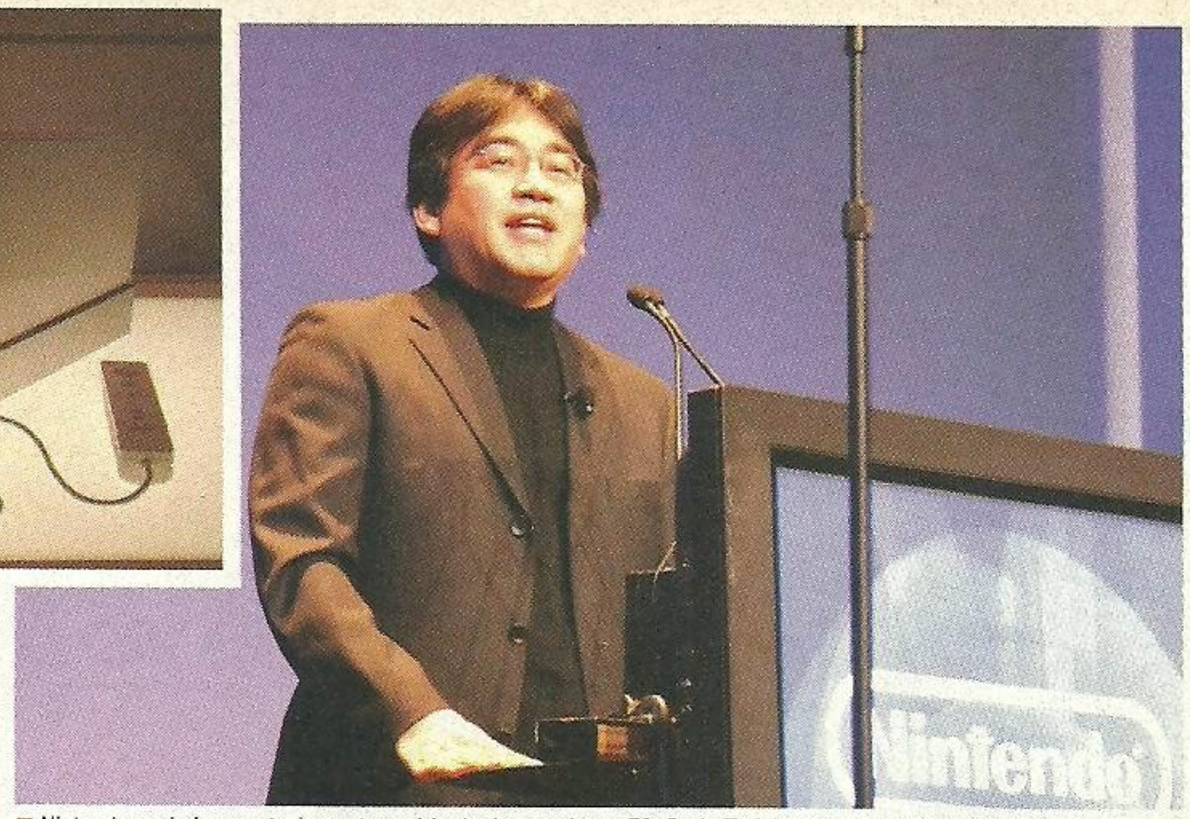
www.ea.pl

XBOX

PlayStation.2

© 2006 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy Electronic Arts, EA, oraz znak graficzny EA oraz BLACK są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Electronic Arts Inc. na terenie U.S.A i / lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™ . "PlayStation" oraz znaki graficzne rodziny "PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox oraz znaki graficzne Xbox są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation na terenie U.S.A. i / lub innych krajów i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft.





■ Nintendo szykuje armaty, by wytoczyć je dopiero podczas E3. Brain Training to z pewnością świetna sprawa i w ogóle, ale my chętniej posłuchalibyśmy jednak o Revo, które stało sobie za szybką.

NINTENDO NA GDC 2006

BRAIN TRAINING POWER, GRY Z MEGADRIVE NA REVOLUTION I NOWA ZELDA NA DSA!

Tegoroczne GDC nie mogło obyć się bez załogi Nintendo. Kiedy na scenie pojawił się boss firmy, Satoru Iwata, zgromadzeni dziennikarze czekali już tylko na świeże konkrety odnośnie Nintendo Revolution. I nie dostali ich, nawet pomimo tego, że przemówienie Iwaty było długie i kwieciste. Prawdę mówiąc Satoru robił wszystko tak, jakby temat Revo zszedł na dalszy plan. Wiecie, kiedy w tak ważnym momencie szef Nintendo skupia się głównie na NDSie, wizji gier online i nowej Zeldzie na NDS, to oczywiste jest, że wielkie N cały swój potencjał zademonstruje na E3 2006.

Zdaniem Iwaty, konsola Nintendo DS była sporym „zakłóceniem" na spokojnym rynku gier video. Zakłóceniem na tyle dużym, że N-prezydent uznał za słuszne, aby poświęcić mu pół konferencji! Szczególnie uważnie Satoru skupił się na omawianiu... Brain Training, znanej w USA pod tytułem Brain Age. To podobno pierwszy program, który w trakcie użytkowania jest w stanie naprawdę stymulować ludzki mózg. Dobrze przeczytaliście – program. Bill Trinen z Nintendo of America mówi wprost, że Brain Age kojarzy się klientom bardziej z interaktywnym programem treningowym, a mniej z samą grą. Nic dziwnego, skoro zabawa z Brain Age opiera się głównie na liczeniu, czytaniu na głos, logicznym rozumowaniu, itp. Co ciekawe, Brain Training rozpoznaje nawet poziom stresu u grającego. Mierzy go na podstawie tego, jak nerwowo piszemy stylusem po dolnym ekranie oraz po tym, jakim tonem mówimy do mikrofonu. „Pomysł na Brain Training wziął się z prostej przyczyny – ludzie chcą czegoś nowego, odkrywczego" – mówi Iwata. I chyba ma rację, skoro gier z serii „Brain..." sprzedało się w Japonii już ponad pięć milionów i cieszą się tam szaloną popularnością!

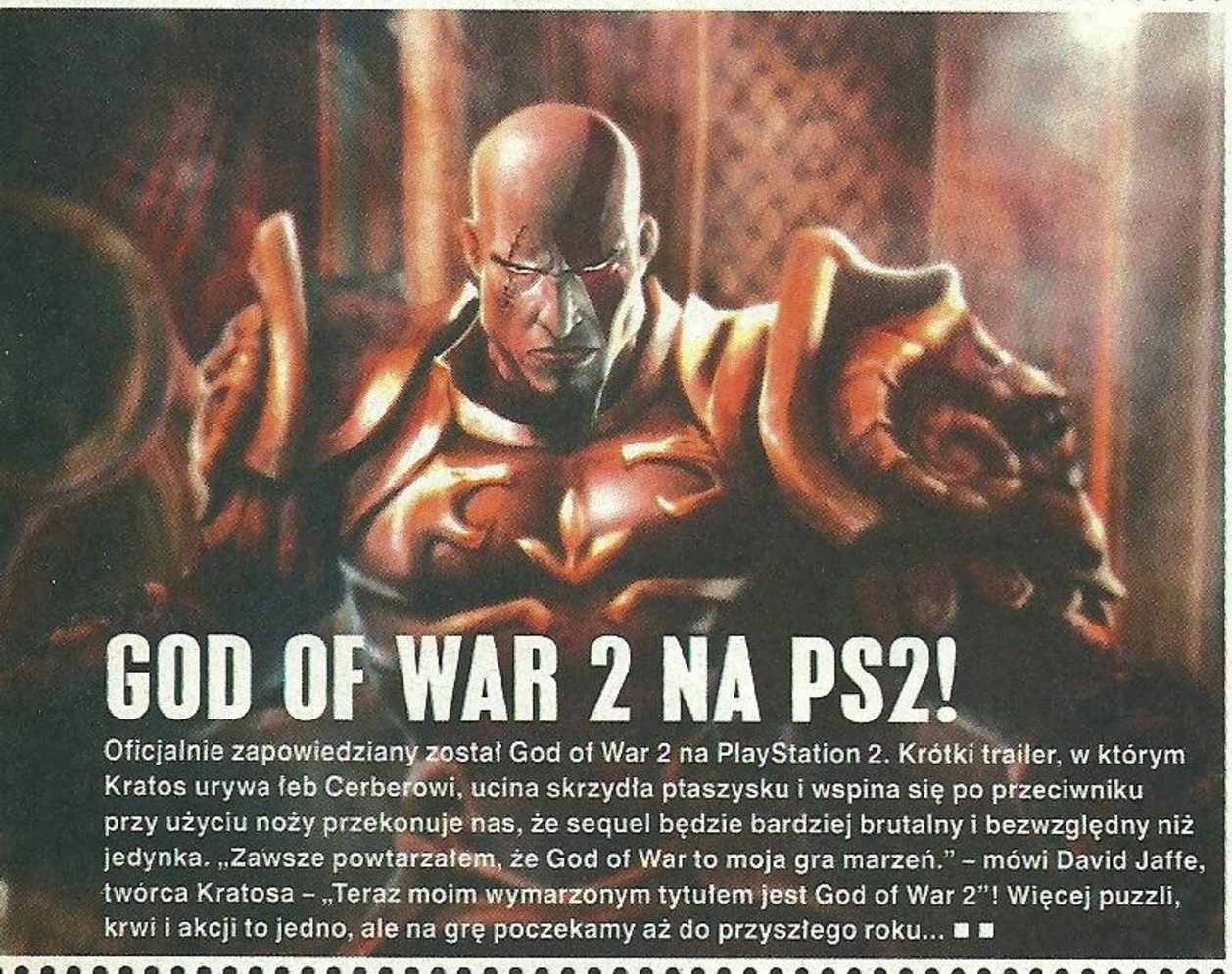
Satoru Iwaty nie ominął w swym przemówieniu tematu grania online. Mimo iż sieciowe granie znane jest ludziom już od wielu lat, WiFi w konsoli przenośnej konsoli Nintendo pozwoliło dotrzeć firmie do nowych odbiorców. Tylko przez pierwszych osiemnaście tygodni milion graczy wzięło udział w ponad dwudziestu dziewięciu milionach sesji. Konkurencja potrzebowała aż roku, by osiągnąć taki wynik – twierdzą nieugięci specjaliści Nintendo.

Zanim Iwata zszedł ze sceny, podzielił się jeszcze dwiema ważnymi informacjami. Po pierwsze, będzie nowa Zelda na Nintendo DS! I od razu dobra wiadomość dla zwolenników cel-shadingu – The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, podobnie jak Wind Waker, zaprojektowana została w kreskówkowej stylistyce. Górny ekran konsoli wyświetla będzie przede wszystkim mapy i ekrany statystyk – dolny jest miejscem, na którym rozegra się cała akcja. Phantom Hourglass nie ma sprecyzowanej daty premiery, ale na sto procent zadebiutuje jeszcze w tym roku. Całość produkcji wziął na siebie Eiji Aonuma oraz sztab stojący za Wind Wakerem.

Wygląda na to, że siłą Revo będzie... retro-recycling. Oto jedyna konsola odtwarzająca gry z NESa, SNESa, N64 oraz GameCube'a. Do tej listy dochodzą także SEGA MegaDrive oraz TurboGrafx – Nintendo pochwaliło się nowymi umowami z Segą i Hudson. Strategia Nintendo odnośnie nowej generacji konsol jest jedna – szukać w grach nowych rozwiązań i zapewnić wsparcie przede wszystkim tym developerom, którzy wykazują się innowacyjnymi pomysłami. Ninny zdaje sobie sprawę z tego, że ładna i szczegółowa grafika ma wśród graczy priorytet i nie jest żadną tajemnicą, iż nowy Mario, Zelda i Metroid na Revo prezentować się będą ładniej, niż kiedykolwiek. Ale piękne wizualia nie będą kierunkiem, w którym wielkie N pragnie się rozwijać. Najważniejsze będzie pozyskanie nowych odbiorców, zarówno wśród dzieci, jak i ludzi starszych. Iwata bardzo krytycznie podchodzi do braku oryginalności i ubierania starych pomysłów w nowe szaty. „Gdyby dzisiejszy model produkcji gier przenieść do starych czasów, nie doczekalibyśmy się nawet Tetrisa!" – wyjaśnia szef Nintendo. Mimo iż nie padły żadne konkretne argumenty, można się łatwo domyślić, że Nintendo broni się w ten sposób przed potęgą PS3 i X360, ale jednocześnie próbuje nowych metod w walce o klienta.

■ Legend of Zelda: The Phantom Hourglass na NDS.

„Za kilka tygodni sami zagracie na Revolution i lepiej zrozumiecie dzięki temu naszą filozofię. Gry mają oznaczać jedno – ZABAWĘ!" – puentuje Iwata. Cóż, w obliczu technicznego zacofania, Nintendo szukało i będzie szukać nowych metod na przywiązanie graczy do telewizora. Trzymamy Satoru za słowo i mamy nadzieję solidnie ograć „Rewolucję" na tegorocznej wystawie E3. ■ ■



GOD OF WAR 2 NA PS2!

Oficjalnie zapowiedziany został God of War 2 na PlayStation 2. Krótki trailer, w którym Kratos urywa łeb Cerberowi, ucina skrzydła ptaszysku i wspina się po przeciwniku przy użyciu noży przekonuje nas, że sequel będzie bardziej brutalny i bezwzględny niż jedynka. „Zawsze powtarzałem, że God of War to moja gra marzeń." – mówi David Jaffe, twórca Kratosa – „Teraz moim wymarzonym tytułem jest God of War 2"! Więcej puzzli, krwi i akcji to jedno, ale na grę poczekamy aż do przyszłego roku... ■ ■

newsflash

SLUGI NA PSP

SNK przygotowuje specjalną kolekcję na PSP, w której znajdzie się sześć gier spod znaku Metal Slug. Oto one: Metal Slug, Metal Slug 2, Metal Slug X, Metal Slug 3, Metal Slug 4 oraz Metal Slug 5! Sześciopak pojawi się w sklepach już w listopadzie.

AND THE WINNER IS...

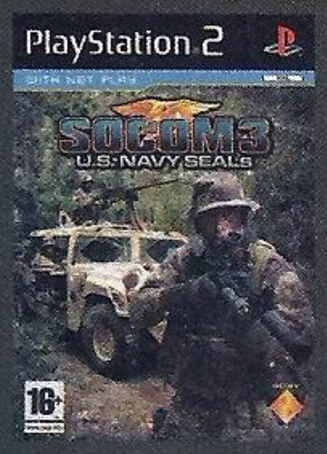
Game Developers Conference to oczywiście świetna okazja, aby jak co roku wyłonić i odznaczyć najlepsze gry. Najlepszą grą 2005 roku według developerów okazał się Shadow of the Colossus, który zepchnął w swój cień takie tytuły, jak God of War, Animal Crossing, The Movies oraz Guitar Hero. Kolosy zgarnęły dodatkowo nagrodę w kategoriach: najlepszego projektu postaci, najlepszego wykonania oraz najlepszych efektów wizualnych. Czy nagrody i wysokie oceny przełożą się na dobrą sprzedaż Kolosów?

CLANKSTER I RAT

Nowa część Ratchet & Clank zmierza na PlayStation 3, a przynajmniej na to wygląda! Podczas Game Developers Conference pokazano długie, nieinteraktywne demo prezentujące wielkie miasta przyszłości, ze neonem w kształcie charakterystycznego logo...

WIEŚCI Z OBOZU MICROSOFTU

GDC 2006 to także dobry czas, aby wypowiedział się Peter Moore. Zgodnie z jego słowami, Microsoft jest zadowolony ze sprzedaży Forza Motosport, bo na Xboxa 360 przygotowywany jest już sequel. Drugiej części doczeka się także Fable, prawdopodobnie jeden z najbardziej klimatycznych tytułów RPG zeszłego roku. Ponadto mamy już potwierdzenie, że na tegorocznym E3 będzie okazja osobiście przekonać się o „fajności" Gears od War. Epic Megagames pokaże wreszcie grywalną wersję jednej z najładniej zapowiadających się strzelanek nowej generacji. Pora jednak na jedną złą i jedną dobrą wiadomość. Na E3 2006 nie zobaczymy Halo 3... niestety. Microsoft obiecuje jednak, że jeszcze w tym roku poznamy szczegóły na temat najbardziej wyczekiwanego shootera FPP wszechczasów. Aha, już za kilka tygodni Microsoft trzykrotnie zwiększy produkcję Xboxa 360 i od tej pory zacznie już regularnie zaopatrywać sklepy w sprzęt. W ten sposób skończą się problemy ze słabą dostępnością konsol.



Czy w sytuacji gdy jest gorzej niż w piekle, jesteś w stanie podjąć właściwą decyzję?

Zarówno SOCOM 3 jak i SOCOM FIRETEAM BRAVO przetestują Twoje umiejętności dowodzenia elitarnymi jednostkami specjalnymi w samym centrum bitwy. Krocz od jednego celu do drugiego, aby zrealizować wyznaczone misje. Nowa funkcja CROSSTALK oraz najnowszy sprzęt wojskowy oddany do Twojej dyspozycji, włączając w to bronie z możliwością rozbudowy i pojazdy bojowe, sprawią że znajdziesz się pod takim ostrzałem jak nigdy wcześniej.

Gry stworzone w porozumieniu z Siłami Specjalnymi Marynarki Wojennej U.S.A.

www.playstation.pl

premiera: 19/04/2006

LAY DOWN SUPPRESSIVE FIRE!
SWEEPING THE AREA
GRENADE!
LOOK OUT!
INCOMING!
ENGAGING THE ENEMY!
SNIPER ON THE ROOF!
FIRE TEAM
REGROUP
CALL FOR BACKUP
GO! GO! GO!
GOING HOT
HOSTILE-12 O'CLOCK
COVER ME
SAFETY'S OFF
LOCK AND LOAD
TAKE EVASIVE MANOEUVERS
A GOOD LEADER KNOWS WHAT TO LISTEN FOR.
TAKE COVER
WE HAVE NEED TO ABORT!
ABORT!
HEAVY FIRE
FOCUS

SOCOM U.S. Navy SEALs and SOCOM U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo ©2005 Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Zipper Interactive. The U.S. Navy provided technical support, but does not officially endorse this product. All rights reserved.

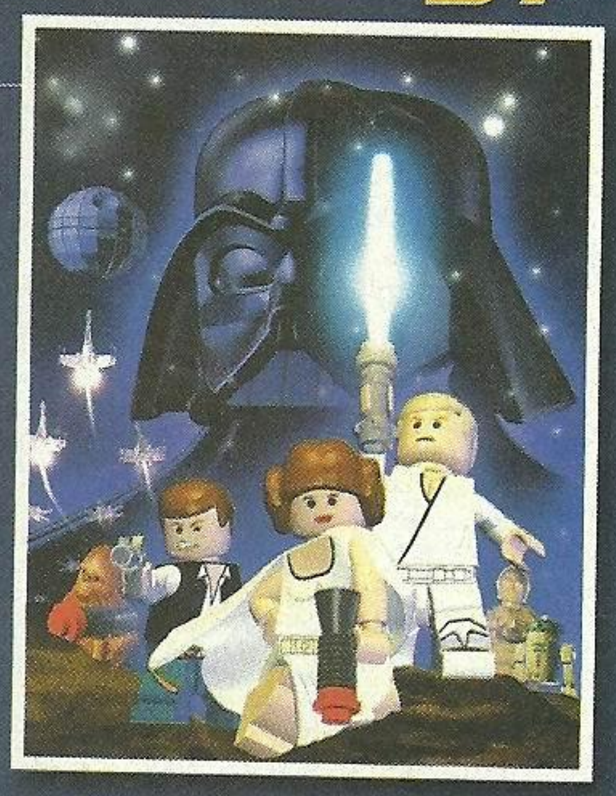
16+
www.pegi.info

PSP
PlayStation 2

INFO
DEVELOPER: T-TALES
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: JESIEŃ 2006

Lego Star Wars II The Original Trilogy

PS2 | XBOX POWRÓT DO KORZENI



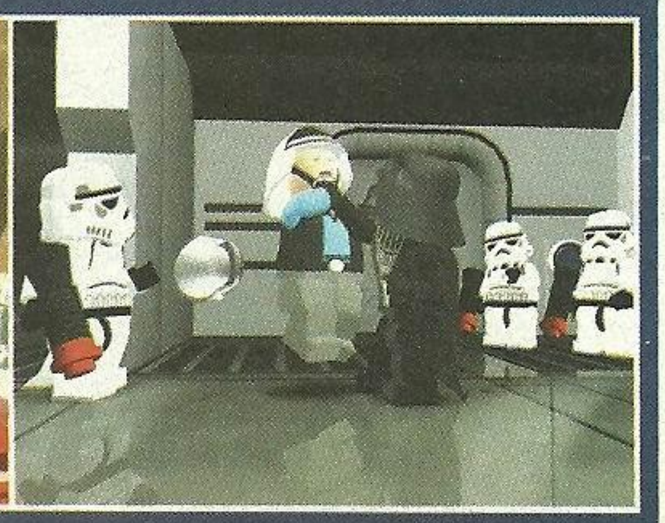
Wszyscy kochamy Gwiezdną Sagę. Wszyscy kochamy pokręconą rodzinkę Skywalkerów, Yodę, Obi-Wana i Jar Jara (no, może tego ostatniego troszkę mniej). Jest też grupa ludzi, którzy wielbią zarówno uniwersum Star Wars, jak i klocki Lego. A że ta ostatnia formacja jest dosyć liczna, to charakteryzujący się niebywałą głową do interesów Lucas już dawno temu zwietrzył w tym niezły biznes, czego dowodem są setki zestawów Star Wars Lego, a także wydana w ubiegłym roku gra.

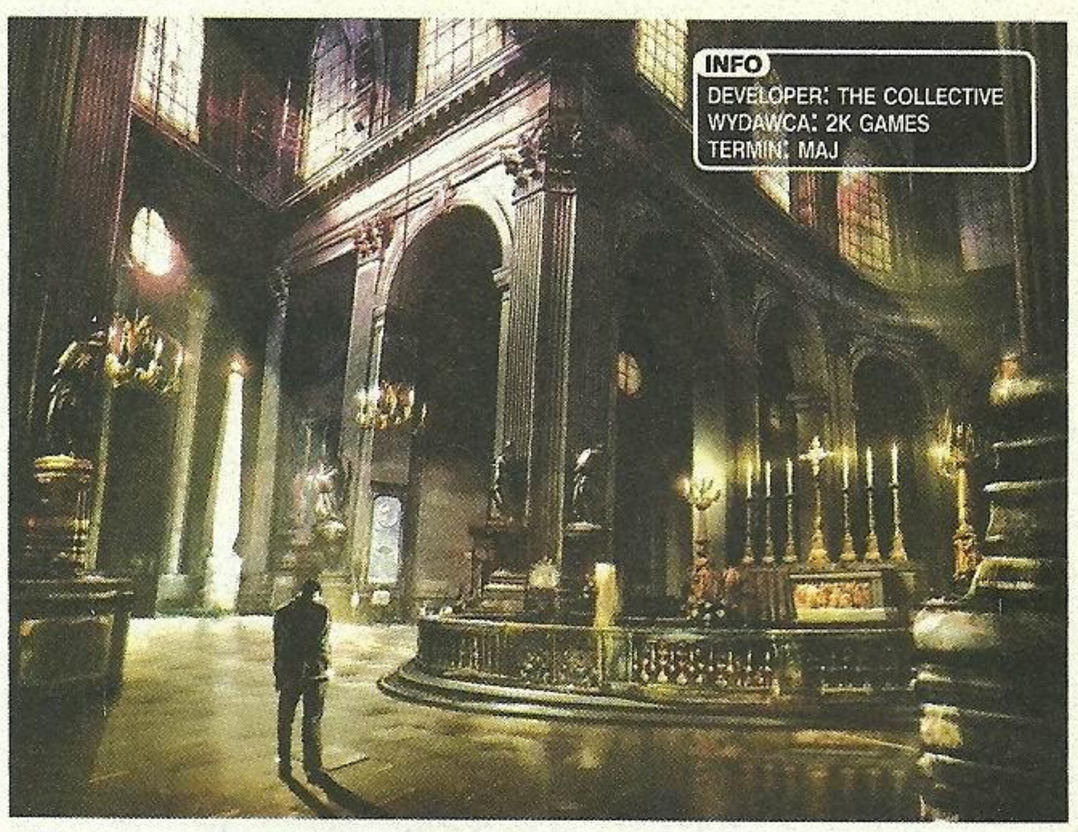
Ekipa Traveller's Tales czym prędzej szykuje sequel – Lego Star Wars 2: The Original Trilogy opowiadać będzie historię przedstawioną w klasycznej trylogii, czyli obejmie akcję Epizodów od IV do VI. Oznacza to, iż wydostaniemy się z pustynnego Tatooine, uprzednio spotykając się z Hanem Solo, pokierujemy Sokołem Milenium, pośmigamy w stroju szturmowca po Gwieździe Śmierci, poprowadzimy dywersję na Endorze, w kamaszach Luke'a zmierzymy się z Vaderem, a na koniec unicestwimy Gwiazdę Śmierci z numerkiem 2. Jak możemy się domyśleć, całość zostanie zrealizowana w iście legowo-komiksowej, lekko bajkowej konwencji, niczym pierwsza część Lego Star Wars. Mnogość i różnorodność akcji będzie z pewnością atutem dzieła Traveler's Tales. W pierwszej części do dyspozycji oddano nam ponad pięćdziesiąt postaci – tym razem liczba ta ma jeszcze wzrosnąć, a autorzy zapowiadają, iż będzie możliwe przeniesienie save'a z pierwszej odsłony, dzięki czemu dobije nawet do setki! Co ciekawe, w grze znajdzie się edytor legoludków, dzięki któremu można będzie stworzyć zupełnie nową postać i w jakiś sposób wrzucić ją go gry. Ciekawe o tyle, że przecież wydarzenia w LSW2 mają już ściśle określony scenariusz kolejnych części Gwiezdnych Wojen – gdzie tu miejsce dla „nowego"?

Osadzenie produkcji na kanwie tak zacnej serii jak Gwiezdne Wojny nie musi od razu oznaczać, iż całość będzie do bólu poważna. Jak to pokazała pierwsza część, można silić się na całkiem zgrabne, humorystyczne elementy, które niesamowicie komponują się z klimatem i „klockowym" stylem prezentowanym przez Lego Star Wars. I choć na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się być aż nazbyt infantylne, to z czasem dostrzeżemy w tym głębię i schludność wykonania.

Co ciekawe, Lego Star Wars było trzynastą najlepiej sprzedającą się grą roku 2005 w Stanach Zjednoczonych, dobijając prawie do miliona egzemplarzy. Być może w jakimś stopniu tak wysoką sprzedaż wspomógł świetnie wykonany multiplayer, którego nie zabraknie i tym razem. Twórcy obiecują dwuosobową kooperację na PS2, Xboksie, GC, GBA i PSP, zaś Dual Screen otrzyma nawet czteroosobową wersję co-opa. Niestety, zabraknie możliwości gry w sieci, ale za to drugi gracz będzie mógł dołączyć się w dowolnym momencie – nawet w piątej, czy siódmej misji. To fajny pomysł. Autorzy obiecuję także, iż możemy oczekiwać większej interakcji i zdecydowanie lepszego wykonania, jeśli chodzi o wszelakiej maści pojazdy i statki. Usiądziemy za sterami Sokoła Milenium, X-winga, poszalejemy w kabinie AT-ST, pościgamy się landspeederami – nie zawieje nudą.

Przed Traveller's Tales nie stoi trudne zadanie. Fani życzą sobie tego samego, tyle że więcej, mocniej, szybciej i z klasycznymi postaciami w rolach głównych. Zapowiada się, iż właśnie to dostaną, w pakiecie z ładną grafiką, ciekawą, różnorodną rozgrywką i emocjonującym trybem wieloosobowej zabawy. ■■





INFO
DEVELOPER: THE COLLECTIVE
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: MAJ

The Da Vinci Code

PS2 | XBOX KONSOLA ROZSZYFRUJE KOD DA VINCIEGO

Rzadko zdarza się, aby książka inspirowała autorów do napisania gry. Nie każda książka nazywa się jednak *Kod Leonarda da Vinci*, nie każda sprzedaje się w nakładzie 38.6 miliona sztuk na całym świecie i natychmiast przetłumaczona zostaje na 42 języki. Według gazety New York Times, *Kod Leonarda da Vinci* to książka, która przez dwa lata od momentu premiery sprzedawała się jak ciepłe bułeczki i z powodzeniem dzierżyła status „bestsellera". Ron Howard (twórca m.in. *Pięknego Umysłu*) zakończył już kręcenie zdjęć do filmu (premiera prawdopodobnie w maju 2006), zaś grupa The Collective zajmie się napisaniem do tego czasu gry. Znacie The Collective? Chłopaki odpowiadają za dość udane Star Wars Episode III oraz całkiem zgrabne Mark Ecko's Getting Up. Tym razem dzielną drużynę wspart Charles Cecil (projektant Broken Sword), który widzi The Da Binci Code jako kompromis pomiędzy fajnymi zagadkami, szybką akcją oraz zawartością dla wszystkich graczy.

Ci z Was, którzy nigdy nie czytali książki być może zainteresują się, że akcję Kodu Leonarda otwiera niezwykłe morderstwo w paryskim Luwrze. Sprawa wydaje się prosta i w miarę jasna, szybko jednak uruchamiają się mroczne łańcuszki konspiracji, aktywują sekretne (i zabójcze) grupy, na jaw też wychodzi wielki, mrożący krew w żyłach sekret kryjący się za dziełami Leonarda da Vinci. I ogólnoświatowy spisek, naturalnie.

Na temat przebiegu samej rozgrywki 2K Games milczy jak zaklęte. Wiemy jednak, że akcja The Da Vinci Code wymiesza elementy walki, skradania się w cieniu i jeżdżenia pojazdami. Jeśli czytaliście książkę to nie zdziwi Was fakt, że główne role w grze przypadły dr Robertowi Langdonowi oraz Sophie Neveu. Zastanawia nas, czy grywalny Robert choć w połowie przypominał będzie Toma Hanksa, a więc swój filmowy odpowiednik. Oczywiście bohater szybko zostaje namierzony przez sekretne organizacje, które od tej pory śledzić będą jego każdy krok.

Grywalny Kod Leonarda pozwoli Wam odwiedzić wszystkie te miejsca, o których czytaliście w książce. Jeżdżąc po świecie odwiedzicie Luwr, kościół St. Sulpice oraz opactwo Westminsterskie. I fajnie, choć autorzy gry mają zielone światło, aby wydarzenia z książki nieco podkolorować. Dobrym pomysłem wydaje się dorzucenie do gry nowych miejscówek oraz wydarzeń, które pozwolą nam nieco inaczej spojrzeć na wydarzenia z książki. Niebawem przekonamy się jak to wszystko udało się poskładać. ■■

■ Namco przy okazji kolejnych gier z serii zawsze serwuje nam kapitalne landszafty z myśliwcami.

Ace Combat Zero: The Belkan War

PLAYSTATION 2 ASY PRZESTWORZY PONOWNIE WEZWANE DO WALKI

JEDENAŚCIE LAT Z SERIĄ NAMCO

Pierwsza część Ace Combat (Air Combat w Europie i USA) ukazała się w okolicach premiery PS one i była jedną z pierwszych gier, które jakiś czas później trafiły do platyny. Ace Combat 2 i Ace Combat 3: Electrosphere również porwały fanów PS one, ale dopiero Ace Combat: Distant Thunder oraz Ace Combat: Squadron Leader na PS2 pokazały, na co stać developerów z Namco. Ścieżka dźwiękowa nagrana przez Orkiestrę Filharmonii Narodowej, kapitalna grafika i wrażenie "bycia tam" dawały zawsze masę zabawy. Jak będzie tym razem?

Co roku Namco szuka powodu, by wysłać w powietrze uzbrojone po zęby myśliwce i zmusić je do wymiany ognia. Akcja The Belkan War toczy się kilkanaście lat przed wydarzeniami z poprzedniej części gry. The Belkan War wciśnie graczy za stery takich samolotów jak F-15C Eagle, czy F/A Hornet, a więc maszyn, które piętnaście lat temu czynnie uczestniczyły w wojnie na Bałkanach. Ale spokojnie, zapomnijcie o podniosłej i napuszonej atmosferze. Nowy Ace Combat nadal wymagał będzie prostych, zręcznościowych manewrów lotniczych, celnego oka oraz dużego samozaparcia przy wykonywaniu kolejnych misji.

Podstawowe mechanizmy zabawy, a więc częste i gęste batalie powietrzne z udziałem gracza, to w dalszym ciągu niepisany standard, tym razem przygotujcie się jednak na powrót elementów, które wyleciały swego czasu z serii, a Namco zdecydowało się ponownie po nie sięgnąć. Co powiecie na możliwość wyboru specjalnej broni do samolotu przed rozpoczęciem misji? Z tego, co pamiętamy, opcja ta po raz pierwszy i ostatni pojawiła się lata temu w Ace Combat 4. Sporej rozbudowie uległo także okno rozkazów, jakie wydawać będziemy skrzydłowym. Tym razem wyraźnie da się zaznaczyć, czy pomocnicy atakować mają cele naziemne, czy powietrzne. Tym, czego zdecydowanie zabraknie w stosunku do poprzedniej części gry będą... główni bohaterowie! Zamiast opowieści o kolejnych młodocianych rekrutach, którzy wstąpili do armii, by ratować świat, wydarzenia tej części gry obejrzymy z perspektywy bezimiennego wojennego reportera. Wszelkie odprawy przed misjami, czy streszczenia wydarzeń odbywać się będą w formie krótkich, poszarpanych, acz klimatycznych scenek w sepii. Ciekawe, czy to zadziała.

■ "Cel namierzony, odpalam rakiety!" – zestrzelenie asów będzie promowane wywiadami z weteranami tamtej wojny.

Największą zmianą w stosunku do poprzednich odsłon gry będą proste elementy RPG. W zależności od stylu, w jakim wykonywać będziemy poszczególne misje, gra przydzieli pilotowi trzy odrębne odznaczenia. Nie do końca wiemy, na jakich zasadach będzie działać nowy system nagradzania, ale w praktyce wygląda to mniej więcej tak: jeśli lubicie zaliczać misje „od ręki", nie przejmując się zbytnio przeciwnikami i celami pobocznymi, z pewnością otrzymacie tytuł „Soldier". Załóżmy jednak, że interesuje Was ściganie wszystkiego, co żyje i posyłanie rakiet w każdy obiekt, który nie przypomina Waszego samolotu – wówczas liczcie na „Mercenary". Tylko ci z Was, którzy przejdą misję nie zabijając ani jednego przeciwnika (można uszkodzić mu maszynę, ale nie całkowicie rozwalić!) skończą z wyróżnieniem „Knight". Jak na japońską grę przystało, po wykonanej misji konsola przydzieli medale za styl, a co za tym idzie pojawią się liczne bonusy – choćby w postaci kowych samolotów, których ma być aż trzydzieści.

■ Nareszcie powróci możliwość wyboru uzbrojenia.

Nie zawsze jednak zasady nagradzania pilota będą wyglądały w ten sam sposób. Sprytni autorzy przygotowali bowiem dwa rodzaje przeciwników i w zależności od stylu walki podzielili ich na dwie kategorie – Rivals i Aces. O ile rywale są po prostu dobrze wyszkolonymi, acz łatwymi do pokonania zawodnikami, tak sporo się namęczycie, zanim zestrzelicie choćby jednego asa. Ci „profesorowie" nie tylko w łatwy sposób omijają wystrzelone w ich kierunku rakiety i pociski z karabinu maszynowego, ale ciężko też jest namierzyć ich naprowadzanymi pociskami. Zdaje się, że w nowej części Ace Combat to właśnie asy przestworzy w liczbie stu będą zawodnikami uczącymi pokory wszystkich domorosłych pilotów. Co ciekawe, nie będą anonimowi. Namco czerpie ze stareńkiego Wing Commandera?

WOJNA NA BAŁKANACH BYŁA DO TEJ PORY TEMATEM TABU DLA AUTORÓW GIER. ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR MA ZAMIAR TO ZMIENIĆ

Oprawa graficzna prezentuje niemal identyczny poziom, jak Ace Combat 5. Czyli – jest dobrze. Piękne, błyszczące w pełnym słońcu samoloty, płynna do bólu animacja, przepiękny widok na krajobraz w dole oraz ogromne bogactwo efektów specjalnych powinny zachwycić największych malkontentów. Jak zwykle, zresztą. Niestety, po raz kolejny zabraknie multiplayera w sieci – pozostanie podzielony ekran dla dwóch graczy i siedem specjalnie do tego celu skonstruowanych plansz (a raczej chyba tel). ■ ■

newsflash

PA PA, PS ONE

Sony zapowiedziało, że z końcem marca wstrzymuje produkcję konsoli PS one, zwanej kiedyś PlayStation lub po prostu PSX. Żegnaj, szara maszynko. Zawsze będziesz w naszych sercach.

LIVE POWER!

Microsoft podał do wiadomości, że liczba downloadów z Xbox Live! Marketplace przekroczyła magiczną barierę dziesięciu milionów. Według giganta, 85 procent posiadaczy Xboxa 360 jest podłączonych do sieci.

LIGA SPRAWIEDLIWYCH

Fani animowanego serialu nadawanego na Cartoon Network, w którym Batman, Superman, Wonder Woman i inni superbohaterowie współpracują walcząc ze złem ucieszą się z informacji o planowanej grze na konsole stacjonarne i PSP. Ligą Sprawiedliwych zajmuje się Snowblind Studios, autorzy choćby świetnego Baldur's Gate: Dark Alliance. Spodziewamy się action-rpg.

EA KUPUJE

W ubiegłym roku EA łyknęło Criterion, w tym też będzie szaleć. Do wewnętrznych studiów EA niebawem dołączy szwedzkie DICE, autorzy znakomitej serii Battlefield.

FINAL FANTASY XII JUŻ JEST

...w Japonii, gdzie w dniu premiery rzucono do sklepów jedynie dwa miliony egzemplarzy gry. Wiadomo też, że amerykańska premiera gry nastąpi w okolicach Święta Dziękczynienia, czyli dopiero pod koniec listopada! Rany boskie, to kiedy w Europie? W czerwcu 2007? Mamy nadzieję, że Square nas zaskoczy i FFXII ukaże się w tym roku. Trzymamy kciuki.

LEVEL 5 ŻEGNA ERPEGI?

Przynajmniej chwilowo. Autorzy Dragon Quest VII potwierdzili, że ich następna gra nie będzie klasycznym erpegiem. My tymczasem czekamy na premierę DQVII.

N(E)O COMMENTS

REKLAMY W GRACH? NO NIE WIEM...

GULASH

Nowe informacje odnośnie PlayStation 3, którymi zechciał podzielić się Phill Harrison podczas Game Developer's Conference dają nieco do myślenia, a przede wszystkim na nowo definiują model biznesowy, jaki przyjmie Sony wraz z premierą tego urządzenia. Jak wszyscy wiemy na dzień dzisiejszy konsola jest horrendalnie droga w produkcji (analitycy z Merrill Lynch oceniają ją na 800 dolarów!), ale, co również wszyscy wiemy, Sony nie popełni samobójstwa wystawiając maszyn na sprzedać po 600 czy 700 dolarów amerykańskich. Nawet 500 dolarów może okazać się za dużą ceną, choć jeśli miałbym strzelać, stawiam właśnie na przedział 400-500 dolarów w dniu premiery. To wszystko znaczy, że firma straci na jednym urządzeniu kilkaset dolarów. Jak je odzyskać?

Po pierwsze, tak jak zawsze – przez royalties, czyli swoisty podatek od wydawców gier pobierany w momencie tłoczenia płyt. Zresztą wszystko kosztuje: devkity nie są za darmo, wystawienie się na E3 na stoisku Sony również. Na tym jednak nie koniec – wprawdzie royalties na gry next-genowe są jednak znacznie większe, o czym przekonały nas pozycje na Xboxa 360, kosztujące w USA 60 dolców, a w Polsce blisko trzysta złotych, ale to za mało, by odzyskać pieniądze. Sony uderzy zatem mocno w e-commerce, czyli drobny handel w sieci, przez PS3 HUB.

W poprzednim miesiącu szerzej to zagadnienie przedstawił Grabarz w Opowieściach z Krypty i tam Was odsyłam (unikalna, czarna zbroja dla bohatera MMORPGa kosztująca kilka dolarów jest wręcz idealnym przykładem). Integracja sklepików sieciowych w grach będzie w gestii każdego developera... Wielu z nich skorzysta, a Sony też będzie miało od tego procent. Dalej – ściągane za niewielką kasę stare gierki z PS one czy PS2, czy sprzedaż gier bezpośrednio przez internet, z pominięciem marży sklepów też może przynieść więcej kasy – to wszystko jest spoko i nie wzbudza jakichś emocji. Ale jedna sprawa, o której mówił Harrison jakoś mi się nie podoba – to reklamy w grach. Jak to będzie rozwiązane? W Ghost Recon: Advanced Warfighter na Xboxa 360 wędrując przez Mexico City widzimy wszędzie bannery Nokii czy Dodge'a i to jest jeszcze do przełknięcia, ale obawiam się, że to dopiero początek nadpływającej góry lodowej. Będzie ich więcej, ale czy będą serwowane równie nachalnie, jak choćby w prywatnych telewizjach? Czujecie to – bohater zbliża się do bossa, antycypacja, pełna mobilizacja i... trzyminutowy blok reklamowy streamowany bezpośrednio z PlayStation HUB. Ciarki po plecach przechodzą. Obym był złym prorokiem. ■

Capcom Classics Collection Remixed

Historia firmy Capcom to niekończące się pasmo gier, które kochał każdy. Od błyskającego specjałami Captain Commando przez lotnicze 1941, aż po kultowego, otoczonego sławą i chwałą Street Fightera. Wszystko co dwadzieścia lat temu stworzył Capcom, było dobre i ściągało do salonów gier całe miasta. I choć próby odgrzania starych hitów widzieliśmy już w Capcom Classics Collection na PS2, wersja „Remixed" na PSP zapowiada się na znacznie większą i bardziej przemyślaną pozycję.

Na jednym krążku UMD dostaniemy równo dwadzieścia oldschoolowych, choć solidnie odświeżonych gier, z czego piętnaście napisanych wyłącznie z myślą o przenośnej konsoli. Pytacie o tytuły? Oto one: 1941, Avengers, Block Block, Bionic Commando, Captain Commando, Magic Sword, Street Fighter, Strider, Three Wonders i Varth. Aha, nie zapominajcie bynajmniej o Quiz and Dragons. Obok samych remiksów na płycie dogrzebiecie się dodatkowo worka bonusów, w tym dziesiątek znanych utworów muzycznych w nowych aranżacjach, a także ręcznie malowanych artów nawiązujących do tychże gier.

Dwie ciekawostki. Po pierwsze, każdy tytuł obsługiwać będzie port WiFi w konsoli, więc w każdym z nich można bez problemu bawić się w multiplayerze. Po drugie, część strzelanek (jak choćby 1941) pozwala na obrócenie konsoli o 90 stopni i cieszenie się grą na pionowym ekranie. Mamy wrażenie, że oto szykuje się smaczna pożywka dla oldschoolowców! ■■

■ Przerywniki w formie komiksowej? Jesteśmy za.

Gangs of London

PLAYSTATION PORTABLE PIĘĆ GANGÓW, JEDNO MIASTO

Gangs of London to ostateczna odpowiedź na pytanie, jak seria The Getaway wyglądać będzie po przesiadce na PSP. Wirtualny Londyn ponownie otworzy ulice dla graczy, których zadaniem będzie mozolne przejmowanie kontroli nad przestępczym półświatkiem. Gangs of London nie będzie konwersją dwóch poprzednich części The Getaway z PlayStation 2, a zupełnie nowym i świeżym projektem na PSP.

Cofnijmy się jednak w przeszłość. Być może opinie na temat dwóch części The Getaway były mocno podzielone, ale faktem jest, że brytyjskiemu oddziałowi Sony udało się w miarę wiernie odwzorować w nich wygląd Londynu. Jeśli spędziliście choć trochę czasu na ulicach tego miasta, z pewnością uda się Wam rozpoznać charakterystyczne dla stolicy Wielkiej Brytanii miejsca.

Przygotujcie się na ogromną ilość trybów zabawy – wśród nich namierzycie Story Mode, Gang Battle, Free Roaming oraz nielicho zapowiadające się London Pub Games, czyli bilard, rzutki i inne zabawy, którym oddają się Londyńczycy po kilku piwach.

Podobnie jak w Ojcu chrzestnym, miasto podzielone zostanie na pięć osobnych regionów, którymi „zaopiekują się" konkurencyjne gangi. Rozpoczynając zabawę zmuszeni będziecie opowiedzieć się za jednym z nich. Czy będzie to brytyjski Cockney, a może chińska Triada? Jeśli nie, być może interesują Was amerykańscy Yardie, Rosjanie lub Pakistańczycy? Którąkolwiek ze stron wybierzecie, czeka na Was blisko sześćdziesiąt misji, które przegonią Wasz gang po ulicach wirtualnego Londynu.

GANGS OF LONDON TO POŁĄCZENIE STRATEGII, GRY AKCJI I LICZNYCH MINI-GIEREK. SPODZIEWLIŚCIE SIĘ TAKIEGO MIKSU?

Trzeba przyznać, że dość niecodziennie zapowiada się jeden z trybów gry – Gang Battle, w którym wszystkie problemy z innymi „rodzinami" załatwiać będziemy... Przy pomocy kart! Jak to działa? Po wybraniu jednej z frakcji i zaopatrzeniu się w zestaw kart, wirtualna mapa Londynu posłuży nam do planowania ataków i sprawdzania postępów w grze. Co ważne, Gang Battle pozwoli graczom na sieciowy multiplayer przy użyciu tylko jednej płytki UMD. Cóż, PSP game-sharing nie na darmo znajduje się w menu konsoli. Mamy nadzieję, że w przyszłości coraz więcej gier sięgać będzie po takie multi.

Tryb kariery i wesoła karcianka to nie jedyne sposoby na bawienie się z Gangs of London. Jeśli zapragniecie bezstresowej rozgrywki lub po prostu kilku luźniejszych misji, zawsze możecie skorzystać z dwóch trybów: Tourist Mode lub Free-Roaming Mode. Wartym bliższej uwagi będzie głównie pierwszy z nich, w którym tłusty, amerykański turysta przybywa do Londynu, a jego zadanie to trzaskanie fotografii zabytków i innych ciekawych miejsc. Sprytne!

Ostatnim z trybów, którego nie spodziewalibyśmy się widzieć w grze na przenośną konsolę będzie „The Knowledge". Przed Wami quiz, który przepyta Was ze znajomości brytyjskich ulic i zakamarków. Poczujecie się jak nowy świeżo upieczony kierowca zdający egzamin na brytyjskiego taksówkarza.

Niestety, nie znamy jeszcze premiery Gangs of London, lecz Sony zapewnia, że gra ukaże się jeszcze w tym roku! ■■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY NA PSP ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

MORTAL KOMBAT UNCHAINED

Wraz z Armageddonem Midway kończy powoli z serią Mortal Kombat na konsolach stacjonarnych. Pomimo ogromnego sukcesu i niemałej sprzedaży serii, autorzy nie chcą dłużej ciągnąć wątków Liu Kanga i jego ziomków. A przynajmniej nie, jeśli idzie o konsole podpinane pod telewizor, bo PlayStation Portable już niebawem doczeka się własnej wersji Mortal Kombat, choć tym razem z dopiskiem Unchained. Najwyraźniej Midway nie lubi chodzić nowymi ścieżkami i dlatego zdecydowało, że Unchained będzie przenośną wersją zeszłorocznego Mortal Kombat Deception. Spodziewajcie się wielopoziomowych Fatality, interaktywnych środowisk walki, broni, a także... sześciu nowych postaci – Kitana, Jax, Frost, Blaze, Goro oraz Shao Kahna. Obok samej walki, Unchained zaproponuje Wam mnóstwo mini gier (szachy, puzzle) oraz spasioną do nieprzyzwoitości kryptę z bonusami.

POWERSTONE COLLECTION

Idea Powerstone zawsze była prosta – na zamkniętą arenę wpuścić kilku szaleńców i patrzeć, jak za pomocą potężnych ciosów i morderczych specjałów zetrą okolicę na proch. Dodatkowym atutem w ich walce może okazać się w pełni interaktywne otoczenie po którym walają się bronie, sekrety oraz Power Gemy. Godne uwagi są zwłaszcza te ostatnie klejnoty, gdyż po ich zebraniu postać zmienia się w super wojownika, który egzekwuje najpotężniejsze ciosy w grze.

TALKMAN

W szalonym zalewie gier akcji pora na chwilę edukacji i odprężenia. Talkman to program, którego zadaniem będzie nie tylko nauczyć nas obcego języka, ale także pomóc odnaleźć się w konkretnych sytuacjach. Jeśli nie znacie angielskiego, ale koniecznie musicie dogadać się na lotnisku, w restauracji, sklepie lub wycieczce – wystarczy wyjąć z kieszeni PSP i odpalić program. Wraz z grą dostaniemy mikrofon USB.

MONSTER HUNTER FREEDOM

Twórcy Resident Evil Outbreak (Capcom Production Studio 1) na każdym kroku starają się udowodnić, że potrafią pisać dobre gry online, którymi bawią się potem tysiące hardcorowców. Obie części Monster Huntera zarobiły na PlayStation 2 nieprawdopodobne ilości pieniędzy, więc wydawca zdecydował się przenieść ten tytuł na PSP. Zadaniem graczy, podobnie jak na stacjonarnej konsoli Sony, będzie zbudowanie od podstaw własnej postaci, a następnie wpuszczenie jej w wielki świat, gdzie na każdym kroku czają się pradawne stwory. Bestie tak wielkie i tak potężne, że pojedynczy zawodnik nie ma z nimi najmniejszych szans. Wybierając Monster Hunter Freedom przygotujcie się na wielkie i epickie bitwy przy udziale nawet czterech graczy jednocześnie! Zatrzęsienie misji, zróżnicowani bohaterowie, niewyczerpane zasoby broni i rozmach bitew... Sporo, jak na małe UMD.

XBOX XBOX360 PlayStation.2 GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS PSP

Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

(022)620-91-92
(0)501 19 66 94
(0) 501 70 79 19

czynne
pon-pt 10-19
sobota 10-17

ROK ZAŁOŻENIA 1999

ŚWIAT GIER

WWW.SWIAT-GIER.COM

SERWIS WYMIANA SKUP WYSYŁKA 24H RATY REGENERACJA CD / DVD KONSOLE GRY AKCESORIA

Ale Jaja! Takie ceny!

SUPERCENA SUPERCENA SUPERCENA 189 ZŁ 75 ZŁ

159 ZŁ 159 ZŁ 179 ZŁ 169 ZŁ 159 ZŁ

159 ZŁ 115 ZŁ 159 ZŁ 169 ZŁ 169 ZŁ 159 ZŁ 159 ZŁ

189 ZŁ 249 ZŁ SUPERCENA 199 ZŁ SUPERCENA 199 ZŁ SUPERCEN

169 ZŁ 189 ZŁ 149 ZŁ 149 ZŁ 219 ZŁ 219 ZŁ 249 ZŁ

SUPER CENA SUPER CENA 169 ZŁ 179 ZŁ 149 ZŁ 149 ZŁ 149 ZŁ 149 ZŁ

SUPER CENA 129 ZŁ 129 ZŁ SUPER CENA SUPER CENA 165 ZŁ 119 ZŁ

119 ZŁ SUPER CENA 149 ZŁ 165 ZŁ SUPER CENA SUPER CENA SUPER CENA

TYLKO 599 ZŁ TYLKO 499 ZŁ TYLKO 399 ZŁ TYLKO 349 ZŁ TYLKO 899 ZŁ TYLKO 499 ZŁ TYLKO 1899 ZŁ

GRY już od 19 ZETA! NOWE I UŻYWANE

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI!

ZADZWOŃ ZAPYTAJ!

PROMOCJE! WYPRZEDAŻE!

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI ● OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW ● FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO POMYŁEK W DRUKU ORAZ ZMIANY CEN

N(E)O COMMENTS

RLA – REVOLUTION LIVE ARCADE?

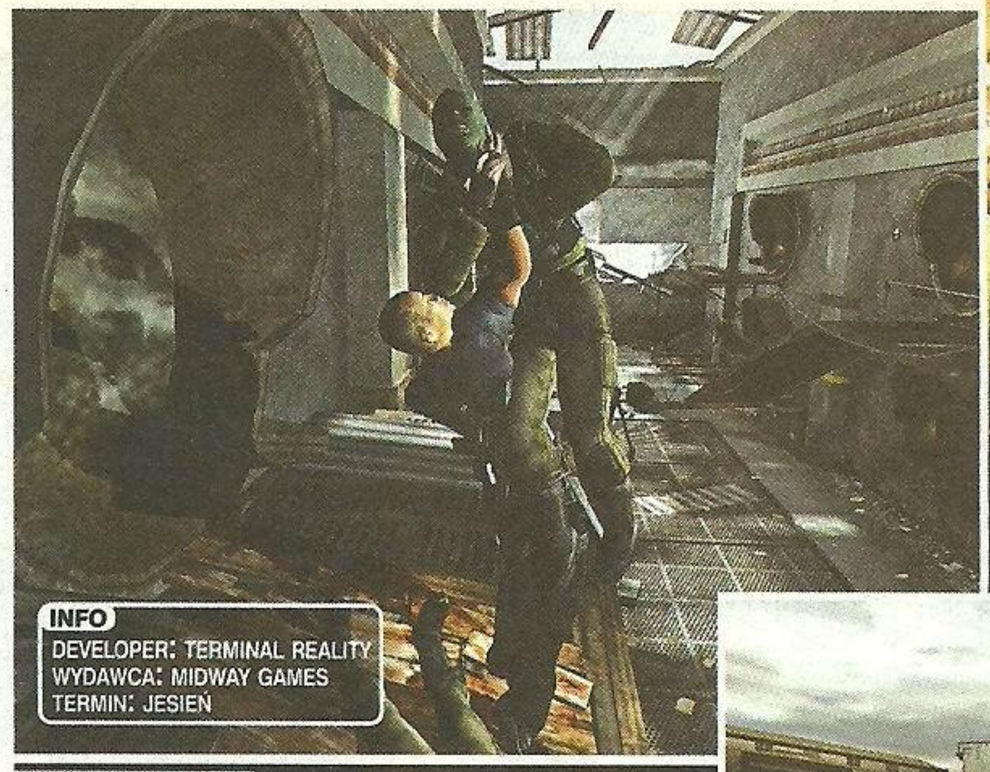
MATT

Dziwna sprawa. Jeszcze rok temu gotów byłem skakać po Microsofcie za to, że Xbox 360 nie będzie kompatybilny z wybranymi tytułami poprzedniej generacji (Ninja Gaiden...), a teraz dochodzę do wniosku, że robiłem po prostu z igły widły. Zastanówcie się, ilu z Was po zakupie PlayStation 2 wzięło jeszcze kiedykolwiek do ręki ten stos gier z PS one i grało w nie bez zająknięcia? Ilu z Was trzaskało w Tekken Tag Tournament, a potem bez krzywienia się wrzuciło do napędu CD z Tekkenem trzecim i bawiło się nadal? Przyznam szczerze, że moja biblioteka gier z PS one służyła mi wyłącznie do tego, by pokazywać znajomym różnicę między obecną, a poprzednią generacją konsol. I do niczego więcej! Fajnie było sobie czasem zagrać w Final Fantasy Tactics i powspominać miłe chwile przy Loaded, ale emulacja poprzedniej generacji konsol nigdy nie była i moim zdaniem nigdy nie będzie żadnym priorytetem. Ciekaw jestem, czy po zakupie PlayStation 3 i pierwszych gier na tę konsolę, zechcę kiedykolwiek jeszcze odkurzyć God of War, DMC, czy Onimushę. Jasne, teraz powiem, że tak (i będę o tym święcie przekonany!), ale jak to będzie w przyszłości... czas pokaże.

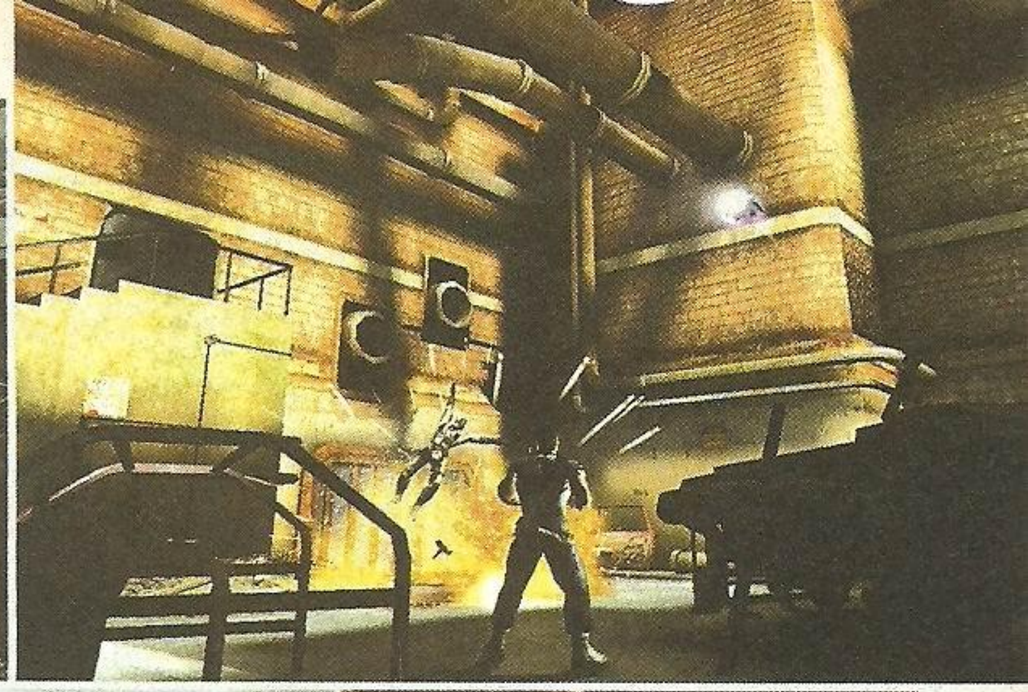
Piszę o tym, bo zirytowały mnie nieco słowa Satoru Iwaty na Game Developer's Conference. Nintendo nie tylko nie podało żadnych KONKRETNYCH szczegółów na temat Revolution, ale zasłaniało się głównie tym, jaka to ich konsola będzie wspaniała, bo odpali gry z N64, Segi Megadrive, NESa i SNESa... Z jednej strony fajnie, bo retrogranie niesie w sobie potężną dawkę sentymentu, ale z drugiej strony... taka cecha konsoli powinna być raczej ciekawostką, a nie jedną z głównych kart przetargowych.

Jeśli mam być szczery, bardzo podoba mi się retro w wydaniu Microsoftu – a dokładnie – Xbox Live Arcade. Mała i niepozorna opcja, która w zamian za worek miedziaków pozwala bawić się ślicznymi i dopasionymi wersjami hitów sprzed dwudziestu lat! Live Arcade to tylko ciekawostka i mogłoby jej w ogóle nie być, ale podszedłbym do niej ze sporym niesmakiem, gdyby Microsoft promował ją tak nachalnie, jak teraz robi to Nintendo.

Oczywiście najważniejsze i tak będą gry nowej generacji, ale w tym zakresie Ninny tradycyjnie milczy. Wszystko, co może nam dziś powiedzieć Satoru Iwata to fakt, że Mario, Zelda i Metroid rozwalą nas wykonaniem i wzbudzą radosne drgawki. Mniej gadania – więcej konkretów, wielkie N! Wsteczna kompatybilność nie jest niczym, co sprzeda Revolution! ■

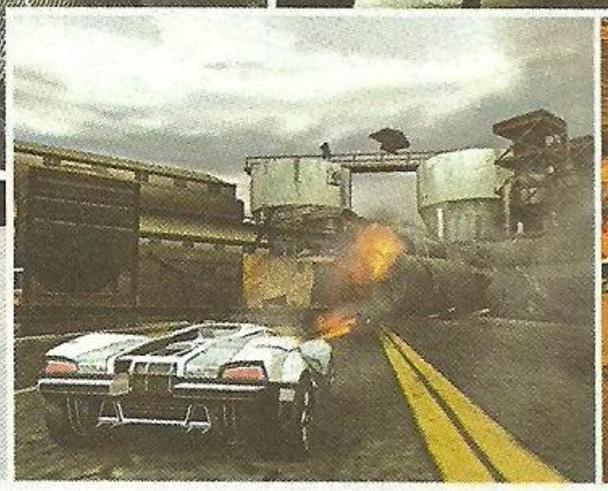


INFO
DEVELOPER: TERMINAL REALITY
WYDAWCA: MIDWAY GAMES
TERMIN: JESIEŃ



BĘDZIE FILM

John Woo, specjalista od szybkiego i mocnego kina akcji doszedł do wniosku, że najwyższa pora zekranizować Spy Huntera. Film, podobnie jak gra, nosił będzie tytuł Spy Hunter: Nowhere to Run i zobaczymy w nim Dwayne'a „The Rock" Johnsona kopiącego tyłek organizacji NOSTRA. Premiera zapewne w sezonie ogórkowym 2007 roku. O ile do niej dojdzie.



Spy Hunter: Nowhere to Run

PS2 | XBOX

CZY THE ROCK ZNÓW UNIESIE BREW?

To oczywiste, że skoro jedną z głównych ról w Spy Hunterze bierze na siebie znany wrestler, to bynajmniej nie po to, aby gnić przez cały czas w swoim wielozadaniowym aucie. Osoby z tęzką w oku wspominające erę ośmiobitowych platform, pamiętają Spy Huntera jako grę, w której Interceptor – supernowoczesny pojazd ścigał przestępców. Auto było o tyle unikalne, że w zależności od potrzeb transformowało się w łódkę lub motocykl i bez problemu kontynuowało pościg. Teraz, po dwudziestu latach od debiutu pierwszej części gry, świat Spy Huntera odwiedza nowy-stary bohater – Alec Decker (w tej roli The Rock), zaś sama przypomina teraz rasową strzelankę tpp.

TO JUŻ TRZECIA GRA Z SERII SPY HUNTER NA OBECNĄ GENERACJĘ KONSOL. POPRZEDNIE DWIE BYŁY, NIE PRZYMIERZAJĄC, CAŁKIEM SOLIDNE.

Po takim tytule jak Spy Hunter nie należy spodziewać się oczywiście ani wyszukanej, ani zbyt głębokiej fabuły. Oto NOSTRA, piekielnie niedobra i zawzięta organizacja próbuje przemycać broń za granicę, zaś zadaniem naszego bohatera będzie wystrzelenie kilkuset rakiet i skopanie kilkudziesięciu pysków, aby szmuglowanie powstrzymać. Przez połowę gry obserwować będziecie Alexa kopiącego zadki przemytników, zaś resztę czasu spędzicie za sterami uzbrojonego po dach Interceptora niszczącego wrogi złom. Siedząc wygodnie za kierownicą (lub na siodełku, gdy Interceptor zmieni się w motocykl) wehikułu będziecie mieli dostęp do broni maszynowej, rakiet, a także najprzeróżniejszych bojowych gadżetów. Tytuł gry i dziedzictwo tej serii wyraźnie sugerują, że Interceptor nie będzie ganiał przestępców wyłącznie po asfaltowych drogach. O nie. Cały ten pościgowy mayhem przeniesiony zostanie z czasem na powierzchnię wody, ale fura Aleca i na to jest przygotowana, bo oczywiście może zmienić się w bojową motorówę. Aha, Interceptor z pewnością będzie nieźle wyposażony, ale z czasem po prostu zabraknie mu amunicji, a bak z paliwem wyschnie. Wszystko, co należy w takich momentach zrobić, to odnaleźć jedną zespecjalnych stacji, które uzupełnią benzynę i napełnią puste magazynki. Proste.

Nie zawsze jednak Alec Decker skazany będzie na kierownicę. Uzbrojony w strzelbę, granaty, wyrzutnię rakiet i własne pięści mocarz osobiście zaopiekuje się kilkoma opryszkami. Ciężko nie zauważyć, że mechanizm celowania, w którym kamera posłusznie zajmuje miejsce nad prawym ramieniem bohatera, przeniesiony został żywcem z Resident Evil 4. To dobra wiadomość, bo z tej perspektywy zdecydowanie łatwiej się strzela, ale... fajniej byłoby usłyszeć już o nowych rozwiązaniach, zamiast kopiowaniu starych. Oprócz arsenału broni palnej, Alec ma też pięści i co by nie mówić – elementy mordobicia mogą (acz nie muszą) okazać się dla graczy dość satysfakcjonujące. W momencie, gdy kilka prostych ciosów dostatecznie osłabi przeciwnika, Decker może zrobić z nim co tylko zapragnie. A dokładniej – rozwalić go o jakiś ostry element otoczenia, wsadzić łeb w pracujący silnik, złamać kark lub twardo zapoznać z Matką – Ziemią. Tu i ówdzie Alec natknie się na również na stacjonarne działa, które pomogą mu zlikwidować każdego, kto nie ma na nazwisko Decker.

Terminal Reality, autorzy gry przysięgają, że zabawa z nowym Spy Hunterem potrwa przynajmniej dziesięć lub dwanaście godzin. Nieźle! ■■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

WORLD FOOTBALL CLIMAX

Lata po premierze Virtua Strikera oraz Worldwide Soccer, SEGA ponownie spróbuje sił na polu elektronicznej piłki nożnej. Koniec ze zręcznościowym charakterem rozgrywki – World Football Climax zapowiada się na grę poważną, rozbudowaną i bardzo taktyczną. Sześć europejskich lig, ponad siedem tysięcy graczy, częściowo wykupione licencje... Sega bardzo dba, aby jej wizja piłki nożnej choć po części przypominała PES od Konami.

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

Mistrzowie wielokrotnego sprzedawania tych samych gier, mają nowy pomysł. Absolutnie każda gra, jaka ukazała się w serii SF Alpha (a więc: SF Alpha, SF Alpha 2, SF Alpha 2 Gold oraz SF Alpha 3) wejdzie w skład miksu o nazwie Anthology. Jako bonus otrzymamy mini grę Super Gem Fighter Mini Mix – a więc staroszkolnego Pocket Fightera. W każdym mordobiciu znajdzie się tryb Survival oraz Dramatic Battle, w którym jeden zawodnik stawi czoło dwójce nieprzyjaciół.

DISGAEA 2

Mówisz „stugodzinne jRPG" – myślisz Nippon Ichi. Firma od lat specjalizuje się w ładnych, prostych i grywalnych taktycznych erpegach, zaś Disgaea: Hour of Darkness to ich największe i jak dotąd najbardziej oryginalne dzieło. Disgaea 2: Cursed Memory po raz kolejny odsyła zatem graczy do świata, który znają i kochają. W grze pokierujemy krokami Adella, chłopaka walczącego o ocalenie swej rodziny. Czeka nowy system walki, niewidziane wcześniej patenty, zmieniona nieco oprawa graficzna.

WINNING ELEVEN 10

W tym roku Winning Eleven 10 pojawi się już w kwietniu! Powody są dwa – World Cup oraz przesiadka na next-geny, bo Konami już pracuje już nad WE10 i PES6 na X360 i PS3. Co nowego? Niewiele – sędziowie mają rzadziej przerywać grę, na co narzekali gracze... Choć mamy nadzieję, że będą także surowsi. Poza tym zmiany będą w zasadzie tylko kosmetyczne – pojawi się choćby opcja Random Selection Match, w którym nasza ekipa będzie złożona z losowo dobranych piłkarzy. Czekamy.

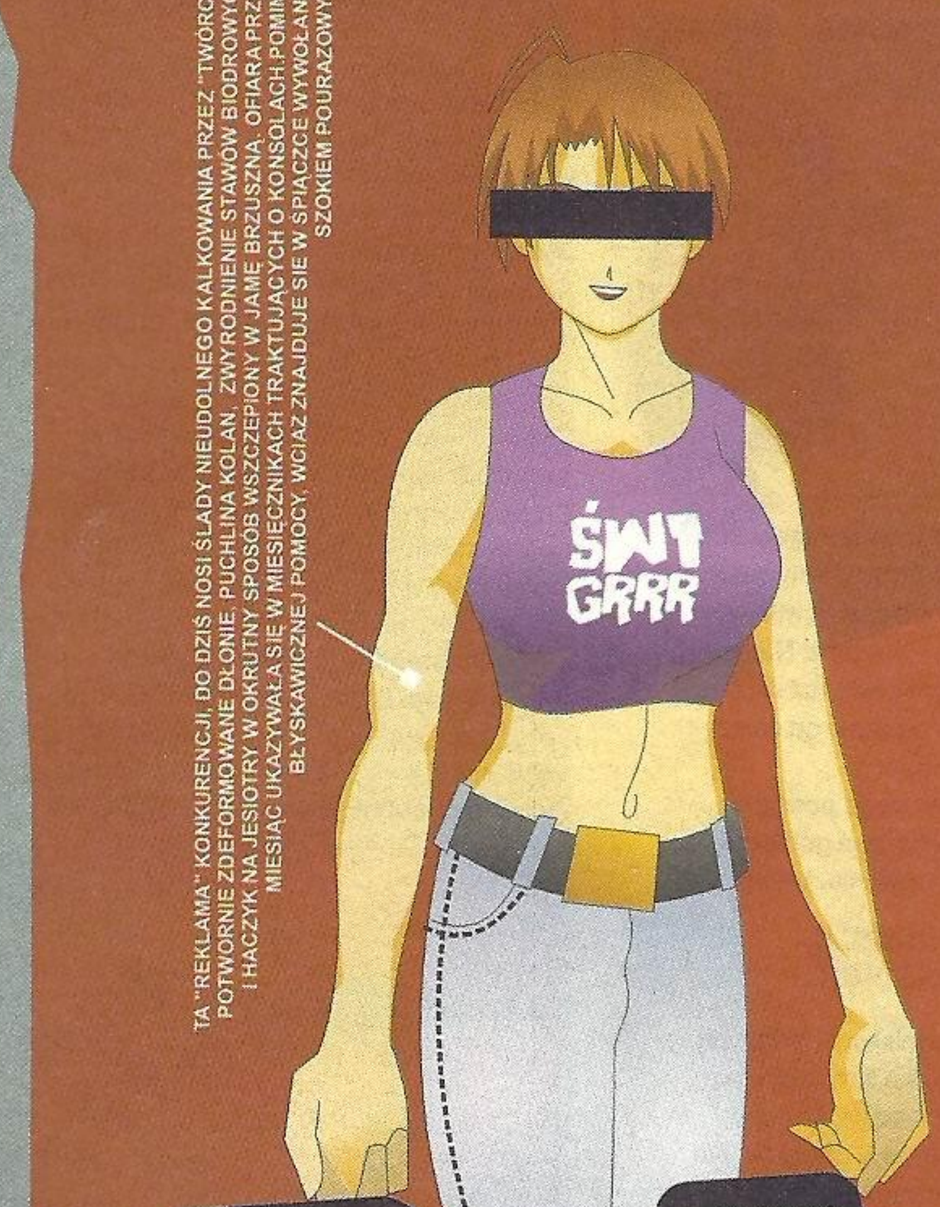
NIE WSZYSTKIE REKLAMY MAJĄ SZCZĘŚCIE.

..niektóre oszpecone i zdeformowane przez domorosłych "twórców" wzbudzają śmiech i litość.
Czas powiedzieć STOP AMATOROM! Reklamy też mają prawo do godnego życia!

Fundacja POCZWARKA założona przez firmę MADGAMES, rusza z ogólnopolską akcją humanitarną. Od dziś kupując dowolny produkt w sklepie MADGAMES przekazujesz 0,1gr na rzecz fundacji i uczestniczysz w terapii reklam skrzywdzonych/okaleczonych przez konkurencję.

GRY PS2/XBOX/GCN OD 19,- GRY NINTENDO DS OD 59,-
GRY PSP OD 59,-
CO TYDZIEŃ NOWOŚCI-ZADZWOŃ PO INFO!

REKLAMA KONKURENCJI ŹLE



TA "REKLAMA" KONKURENCJI, DO DZIŚ NOSI ŚLADY NIEUDOLNEGO KALKOWANIA PRZEZ "TWÓRCE" POTWORNIE ZDEFORMOWANE DŁONIE, PUCHLINA KOLAN, ZWYRODNIENIE STAWÓW BIODROWYCH I HACZYK NA JESIOTRY W OKRUTNY SPOSÓB WSZCZEPIONY W JAMĘ BRZUSZNĄ. OFIARA MIESIĄC UKAZYWAŁA SIĘ W MIESIĘCZNIKACH TRAKTUJĄCYCH O KONSOLACH.POMIMO BŁYSKAWICZNEJ POMOCY, WCIĄŻ ZNAJDUJE SIĘ W ŚPIĄCZCE WYWOŁANEJ SZOKIEM POURAZOWYM.

REKLAMA MADGAMES DOBRZE

ZNAJDZ 100.000.000.000 SZCZEGÓŁOW RÓŻNIĄCYCH TE POSTACI

XBOX 360 PREMIUM 1749,-

PS2 SLIM 549,-

PSP VALUE PACK 839,-
PSP GIGA PACK 999,-

XBOX 649,-

GAMECUBE od 250,-

GBA 359,-

NDS 499,-

mad games
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

PLAYSTATION 2

BLACK	159
BULLY	TEL
BURNOUT REVENGE	139
CALL OF DUTY 2	189
DRAGON QUEST	189
DRIVER: PARALLEL LINES	TEL
EYETOY KINETIC+KAMERKA	119
EYETOY ANTIGRAV+KAMERKA	119
FIFA 06	159
FIFA STREET 2	159
FIGHT NIGHT ROUND 3	159
GTA: LIBERTY CITY STORIES	TEL
GTA: SAN ANDREAS	119
H.POTTER: CZARA OGNIA PL	159
ICO	109
JAK X COMBAT RACING	159
KING KONG PL	169
MOH: WOJNA W EUROPIE	159
NFS: MOST WANTED	159
OJCIEC CHRZESTNY	159
OJCIEC CHRZESTNY WER LIMIT	199
ONIMUSHA DAWN OF FATE	139
POP: TWO THRONES	179
PROJECT ZERO 3	169
RATCHET & CLANK: GLADIATOR	159
RESIDENT EVIL 4	159
SHADOW OF COLOSSUS	179
SLY 3: HONOUR A. THIEVIES	149
SMACKDOWN VS RAW 06	189
TOCA RACE DRIVER 3	TEL
TOMB RAIDER LEGEND	TEL

PLAYSTATION 2 PLATYNA

BURNOUT 3	75
FIFA 2005	75
FINAL FANTASY X-2	75
GOD OF WAR	75
GRAN TURISMO 4	99
JAK & DAXTER	75
JAK II: RENEGADE	75
JAK III	75
MOH: FRONTLINE	75
MOH: RISING SUN	75
RATCHET & CLANK 2	75
RATCHET & CLANK 3	75
SLY 2: BAND OF THIEVIES	75
TEKKEN 5	75

XBOX

BLACK	159
BLAZING ANGELS	TEL
DRIVER: PARALLEL LINES	TEL
FARCRY INSTINCTS: EVO	TEL
FIFA STREET 2	159
FIGHT NIGHT ROUND 3	169
GODFATHER	159
NFS: MOST WANTED	159
PAINKILLER	TEL
PSYCHONAUTS	189
TOCA RACE DRIVER 3	TEL
TOMB RAIDER LEGEND	TEL

XBOX 360

AMPED 3	179
BURNOUT REVENGE	219
CALL OF DUTY 2	229
CONDEMNED	199
DEAD OR ALIVE 4	219
FAR CRY INSTINCTS:PREDATOR	TEL
FULL AUTO	159
FIGHT NIGHT ROUND 3	219
GHOST RECKON	TEL
KAMEO	189
MOTO GP 2006	TEL
NBA 2K6	219
NFS: MOST WANTED	199
NHL 2K6	219
OBVILION	249
PERFECT DARK ZERO	189
PGR 3	199
RIDGE RACER 6	159
TOP SPIN 2	199

PSP

APE ESCAPE 3	179
BURNOUT LEGENDS	139
CRASH TAG TEAM RACING	169
DAXTER	179
FIFA 06	139
GTA: LIBERTY CITY STORIES	169
KING KONG	169
NFS: 5-0-1	139
PRO EVO SOCCER 5	159
SMACKDOWN VS RAW 06	159
SOCOM	179

NINTENDO DS

ADVANCE WARS:DUAL STRIKE	149
KING KONG	149
MARIO KART DS	149
NFS: MOST WANTED	119
SPYRO: SHADOW LEGACY	149

PEŁNA OFERTA WWW LUB TEL.

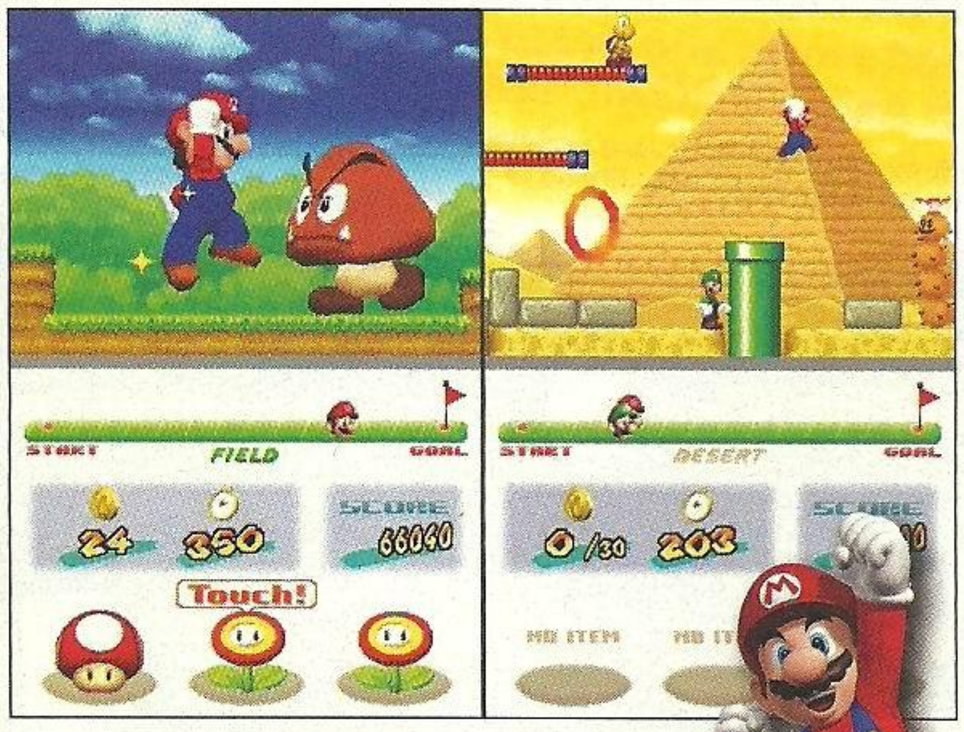
www.madgames.pl

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
TEL /FAX (022)498 99 93
TEL. (022) 825 54 40
KOM. 0 503 624 692

PLAYSTATION 2
PSP
XBOX
XBOX 360
GAMECUBE
GBA
NINTENDO DS

KONSOLE, GRY, AKCESORIA
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA
SERWIS, RATY

■ Marian jest tak oldschoolowy, że nawet Sonic może być przy nim określany słowem „cool". Co nie przeszkadza Ninny w eksploatowaniu go na wszelkie możliwe sposoby. Czy kiedyś poślą go na emeryturę?



New Super Mario Bros.

NINTENDO DS NIE DO KOŃCA NOWY, NIE DO KOŃCA STARY!

Przygody braci Mario wracają do dwuwymiarowych korzeni i już sama ta wiadomość jest dla nas niemałym zaskoczeniem. Szkoda nawet miejsca, aby przypominać, jak obłędną popularność zdobył ten biegnący w prawo hydraulik, który zgarniał błyszczące monety, niszczył kamienne klocki i walczył z przygłupimi potworami. W latach osiemdziesiątych Mario rządził każdym gospodarstwem domowym, w którym stała konsola Nintendo, a teraz nadszedł czas, aby stare wspomnienia przystroić w nowe szaty. Mario ponownie pobiegnie w prawo i raz jeszcze zbierze tony monet, ale tym razem Nintendo zdecydowało się na dosyć nietypowe zagranie. O ile wszystkie tła i obiekty wykonano w technice 2D, tak postać bohatera wyrzeźbiona będzie w pełnym trójwymiarze.

Zasady New Super Mario Bros. nigdy nie mogły być prostsze do opisania. Kupując tę grę decydujecie się po prostu na mnóstwo biegania w prawo (lub w lewo – jeśli lubicie backtracking, hehe), skakanie po goombasach, zwiedzanie zamków, ratowanie księżniczki i... uciekanie przed tym cholernym Lakitu, który zrzuca z góry kolczaste Koopasy.

Stare zasady gry być może pozostaną niezmienione, ale to nie oznacza, że Nintendo poczęstuje nas ponownie tym samym towarem. Mario, mimo iż wraca na stare śmieci, zatrzyma na grzyby pompujące go do niewyobrażalnych rozmiarów? Włoski gigant idzie wówczas przez planszę jak buldożer, a wszystko czego dotknie zamienia się w gruz. Naturalnie będzie to jeden z tych krótko działających bonusów, więc po zebraniu go należy gnać naprzód, ile sił w nogach.

New Super Mario Bros. sięga pomysłami do klasyka, ale nowa oprawa graficzna robi bardzo pozytywne wrażenie. Mario za-

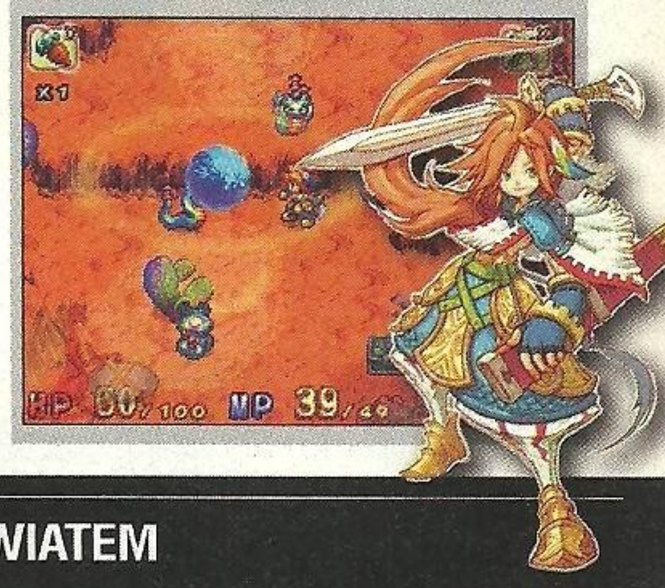
MARIO PREZENTUJE SIĘ PRZEŚLICZNIE, A PODOBNĄ KURACJĘ ODMŁADZAJĄCĄ PRZESZŁY WSZYSTKIE STWORY I BOSSOWIE.

przy sobie pełen arsenał ruchów i zachowań z Super Mario 64. Salta, odbijanie się od ścian, miażdżenie przeciwników tyłkiem, ciosy łapami, kopnięcia – stary, 8-bitowy hydraulik nie potrafił wykonać nawet połowy z tych akrobacji. Poza tym Nintendo wprowadza do gry dopałki, jakich Mario jeszcze nie łykał. Co powiecie wsze był jednym z najładniej animowanych ziomków w grach video, ale tym razem poprzeczka zostanie podniesiona. To zupełnie tak, jakbyście grali w stary dobry hit, ale tym razem odkrywali go zupełnie na nowo. Tak, czy inaczej – szykuje się jeden z mocniejszych tytułów na NDS! ■■

Children of Mana

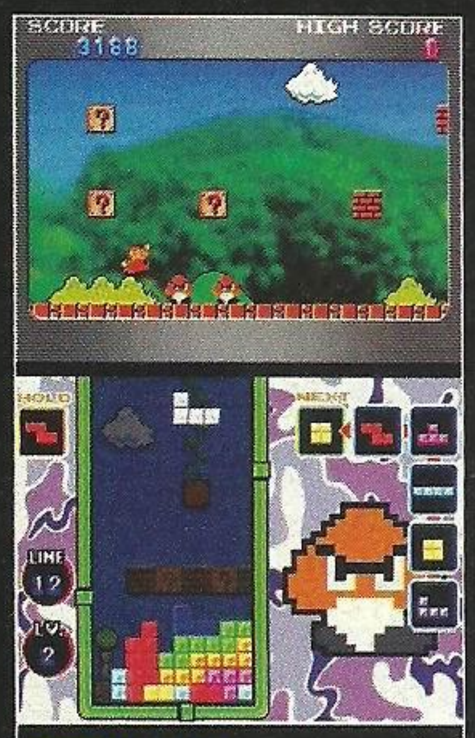
Głównymi bohaterami Children of Mana będzie trójka wybrańców – Frick, Pop i Tumble, a każde z nich specjalizuje się w czymś innym – Frick, młody i energiczny sierota mistrzowsko wymiata mieczami, natomiast Pop i Tumble, oprócz tego, że są rodzeństwem i kompletnie nie znają strachu, nauczyli się kontrolować otoczenie przy pomocy własnych myśli. Akcja gry toczyć się będzie w krainie o nazwie Illusia, która podnosi się obecnie po wielkiej katastrofie.

Children of Mana to gra akcji, w której pierwsze skrzypce zagrają miecze, łuki, czary oraz specjały, które spalą malutkie ekraniki NDS. Square Enix zarzeka się, że scenariusz ich nowej gry rozciągnie się na minimum 25-30 godzin. Niezły wynik, prawda? Tytuł ukończony jest już w sześćdziesięciu procentach, a gotowy będzie prawdopodobnie na zimę 2006 roku. ■■



W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY NA NDS ODKRYTE PRZED ŚWIATEM



TETRIS DS

Nadciąga nowa, przenośna wersja najbardziej rozpoznawanych puzzli na świecie! Pierwszy Tetris był tytułem, który nakręcił sprzedaż Game Boya i rozpoczął światowy sukces przenośnych gier logicznych. Nintendo tym razem postara się przenieść magię klasyki na podwójny ekran konsoli. Tetris DS zaproponuje nam sześć stylistycznie różnych plansz, które wykonaniem nawiązują do najpopularniejszych gier Nintendo. Pojawią się motywy z Zeldy, Metroida, Super Mario Bros. Tryb online umożliwi zabawę w multiplayerze nawet dziesięciu osobom i pracowanie na wspólny rekord!

MECHASSAULT DS

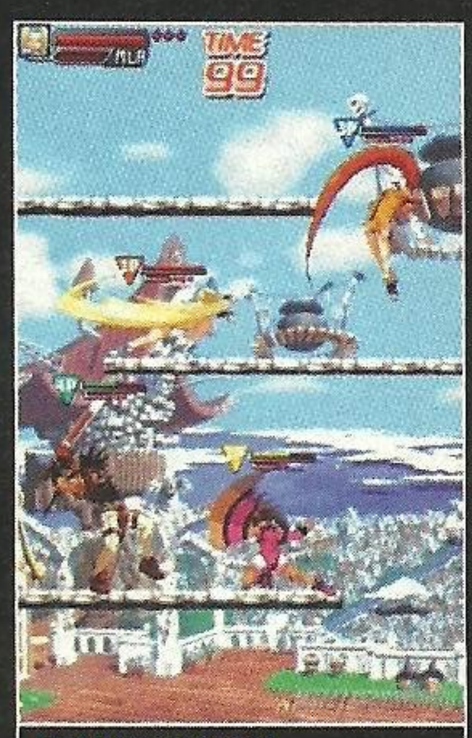
Identycznie, jak w przypadku Age of Empires DS, MechAssault powstaje w laboratoriach firmy Backbone Entertainment. Biorąc do ręki rysik i składaną w pół konsolę zasiądziemy za sterami potężnego mecha i weźmiemy udział w futurystycznej przygodzie. Przez sześćdziesiąt lat Republika Sphere funkcjonowała w harmonii i dostatku, ale oto nastały czasy kataklizmów i mrocznych rządów. Na dokładkę wszystkich nieszczęść, pojawia się wirus, który niszczy światową komunikację. Trzeba walczyć. 24 mechy i dziewięć misji czekają w kampanii dla pojedynczego gracza.

WORMS OPEN WARFARE

Tak długo, jak uzbrojone po zęby robale wzbudzać będą dreszcz emocji, Team 17 nie przestanie wydawać następnych części. Na wypadek, gdyby agresywne robaczki stanowiły dla Was tajemnicę, przypomnijmy pokrótce zasady. Jedna wielka plansza, dwie drużyny dżdżownic wyposażonych w ostrą amunicję i obowiązek pozbycia się rywala. To wszystko. W myśl zasady, że stare, dwuwymiarowe robale były najlepsze, Open Warfare zaproponuje Wam wyłącznie 2D i śliczne piksele.

TOP GUN

Zastanawia nas, ile symulatorów lotu przejmie w przyszłości nazwę po kultowym w latach osiemdziesiątych filmie z Tomem Cruisem w roli głównej. Ale mniejsza z tym. Nowy Top Gun to powietrzna strzelanka zrobiona w stylu Ace Combat. Obok ponaddźwiękowych maszyn niebo co chwilę przeszywają naprowadzane rakiety i tysiące wystrzelonych pocisków. Podczas, gdy górny ekran konsoli pokaże Wam właściwą grę, dolny wyświetlał będzie w tym czasie radar i resztę niezbędnych wskaźników. 10 misji w trybie Single Player i czteroosobowy defmecz przez WiFi.



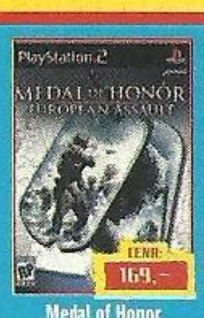
GUILTY GEAR DUST STRIKERS

Jeden ekran to zdecydowanie za mało, by pomieścić akcję Guilty Gear Dust Strikers. Oto na wielką arenę wpuszczonych zostaje dwadzieścia jeden postaci, które debiutowały przez ostatnie lata w Guilty Gear. Dust Strikers w dalszym ciągu będzie dwuwymiarowym mordobiciem, więc fani serii powinni spać spokojnie. Zmianą będzie natomiast wprowadzenie do zabawy wielopoziomowych plansz, na których bohaterowie będą się wzajemnie wyniszczać. Sześć trybów zabawy, w tym Arcade, Story i VS Battle.

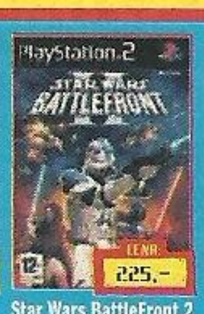
Konsola PS2 - 499,-
Konsola PSP - 777,-
Zapraszamy!!!

PS2 BUZZ + kontrolery w EXE = 99,-

GADŻETY za DARMO



Medal of Honor European Asault



Star Wars BattleFront 2

Star Wars Episod 3 Revenge of sith

FIFA 2006 (PL)

EYE TOY KINETIC

24: The Game

King of Fighters Maximum Impact wersja z albumem

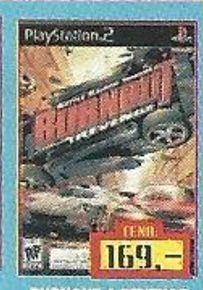
JAK X Combat Racing

CODZIENNIE SPRAWDZAMY CENY FAJNY.PL NAJLEPSZE CENY W TYM KRAJU WWW.FAJNY.PL

Resident Evil Outbreak File 2

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

King Kong



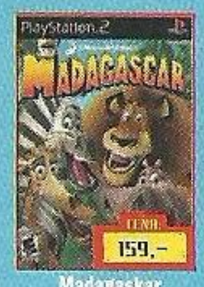
BURNOUT 4 REVENGE

Splinter Cell Pand.Tom.

Soul Calibur 3

Spartan Total War Po Polsku

Splinter Cell Chaos Theory

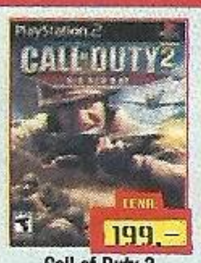


Madagaskar

LEGO Star Wars

NBA live 06

Need For Speed Most Wanted



Call of Duty 2 Big Red One

XENOSAGA

SING STAR 80 POLSKIE PIOSENKI

Mortal Kombat Shaolin Monks

Stuart Little 3: Wielka Przygoda w Swiecie Fotografii

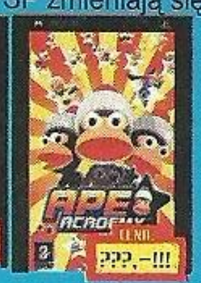
Battlefield 2 MODER COMBAT

Resident Evil 4

PRO EVO 5

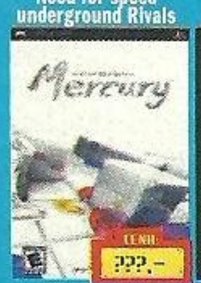
Ceny gier na PSP zmieniają się często, dzwoń po najniższą cenę

Need for speed underground Rivals



Ape Academy

Burnout LEGENDS



Mercury ArcherMaclean

Ridge Racer

Medievil Ressurection

GRY PSP:

Pursuit Force	?
WRC	??
Twisted Metal	???
Ghost in the shell	??
MERCURY	?
Star Wars Battefront2	??
Xmen Legends2	???
NBA Street Showdown	??
CODED ARMS	?
COLIN 2005	??
Everybodys Golf	???
Fired Up	??
METAL GEAR ACID	?
Wipeout Pure	??
World Tour Soccer	???
Virtua Tennis (F)	??
F1 Grand Prix	?
Toca Race Driver 2	??
TonyHawks Und.2 Remix	???
Untold Legends	??
Spider-Man 2	?
Midnight Club 3	??
FIFA 06 (A/F)	???
SSX ON TOUR(A/F)	??
Harry Potter	?

Padla kolejna bariera cenowa, gry na ps2 juz od 29 zl

Dragon's Lair	19	Moto GP 3	75	Enthusia	99	Hulk	129
Dragon's Lair 2	19	Need for Speed Underground	75	Ferrari F335	99	Metal Slug 4	129
Mad Dog Mc Cree	19	Ratchet & Clank	75	Euro 2004	99	RAYMAN 10TH Anniversary	129
Space Ace	19	Ratchet & Clank 2	75	Great Escape	99	Onimusha 3	129
Who Shot Johny Rock	19	Ratchet & Clank 3	75	Toca Race driver	99	Tiger Woods 06	139
Time travellers + okulary	29	Resident Evil Outbreak File 2	75	Whirl Tour	99	Gran Turismo 4	139
Dark Angel	49	RTX Red Rock	75	Treasure Planet	99	Colin 2005	149
F1 2003	59	Rtype Final	75	Judge Dredd vs Death	99	Silent Scope 3	149
Killzone	59	Tekken 4	75	Mark of Kri	99	Van Helsing	149
Overdrive Brother of Steel	59	Tony Hawks 4	75	METAL GEAR SOLID 2	99	Firefighters FD 18	159
Mace griffin bounty hunter	59	Viewtiful Joe 2	75	Mission Impossible	99	Kubut Puchatek PL	159
Pro rally 2002	59	Władca Pierscieni 3 Era	75	Metal Slug 3	99	SLY 3 Honor Among Thieves + okulary 3D	159
F1 2004	69	Wolfenstein Oper.Ressurection	75	Pirates The Legends of Black Cat	99	Stuart Malutki 3	159
Red Cart	69	WRC 4	75	Syberia 2	99	Total Overdose	159
Getaway Black Monday	69	X-MEN 2: Wolverines Revenge	75	SNK vs Capcom SVC Chaos	99	WRC RALLY Evolved	159
Rally Fusion	69	Blood Omen 2	79	Spy Hunter	99	idnight club 3 dub edition	159
Time Spliters	69	Wrath Unleashed	79	Tekken Tag	99	Batman Begins	169
WRC 2 Extreme	69	Ghosthunter	79	Warhammer 40k	99	Death to Rights	169
Time splitters	69	Gunfighter 2	79	Virtua Cop 1&2	99	From Rusia with love	169
007 Everything or Nothing	75	Haunted Mansion - Disney	79	Wreckless the yakuza mision	99	Medal of honor European Assault	169
Battle Engline Aquilla	75	Gran Turismo Concept	79	Amplitude	119	No one lives forever	169
Bombastic	75	Harry Potter Komnata taj.	79	Ape Escape 2	119	SSX on tour	169
Burnout 3 Takedown	75	Kya Dark Lineaga	79	Death by Degree	119	Project snowblind	169
DJ Decks and FX	75	Hunter the Reckoning Wayward	79	Dino Stalker	119	Burnout Revenge	175
FIFA 2005	75	Pool Paradise	79	Evolution Skateborading	119	FIFA 2006	175
Final Fantasy X	75	Resident Evil Outbreak	79	Evolution Snowboardnig	119	Contra	179
Final Fantasy X-2	75	Twin Caliber	79	Gregory Horror Show	119	Fifa Street 2	179
Goldeneye Rogue Agent	75	Turok Evolution	79	Max Payne 2	119	Fight Night Round 2	179
Gran Tourismo 3	75	Tekken 5 +1+2+3	79	Primal	119	Gladius	179
Gran Turismo 4 Prologue	75	The Sum of All Fears	79	Shinobi	119	Sims 2	179
Harry Potter Quiditche	75	Stuntman	79	Spiderman 2	119	GENJI	189
Jackie Chan Adventures	75	Space channel 5	79	Splashdown 2	119	Soul Calibur 3	189
Jak & Dexter	75	Summoner 2	89	Stitch	119	The Suffering	189
JAK 3	75	Black and Bruised	99	TonyHawk's Undergrond	119	Full Spectrum Warior	199
Lord of the rings 3 era	75	Broken Sword SleepingDragon	99	War of the Monsters	119	Pro Evolution Soccer 5	199
Lord of theRings Powr.Króla PL	75	Casper	99	XIII	119	True Crime NY city	199
Medal of Honor Frontline	75	Chessmaster	99	area 51	119	Ultimate Spiderman	199
Medal of Honor Rising Sun	75	Colin 4	99	Swat global strike team	119	Call of Duty 2 Big Red One	199
Mortal Kombat Deception	75	Crisis Zone	99	GTA Vice City	129	Fahrenheit	199
						Prince of persia thw two thrones	199
						True crime nyc	199
						Xenosaga 2	219
						F1 2005	229
						Moto GP 4	229
						X Men Legends 2	239
						EYE Toy Monkey Mania	169
						EYE Toy Play 3 z kamerą	99
						EYE Toy Groove	169
						EYE Toy Spy Toy	159
						EYE Toy Play ANTIGRAV	149
						Konsola + Jak X	549
						Konsola + Ratchet Gladiator	549
						Konsola + Eye Toy 3	559
						Konsola + Buzz	529
						Konsola + Colin 2005	599
						Konsola + King of fighters Saga Continues	599

Złe ceny? Sprawdzaj na www.fajny.pl Tam aktualizujemy je codziennie!!! Posiadamy w ofercie także gry używane w atrakcyjnych cenach, wykaz znajduje się na stronie www.fajny.pl są one w dziale GRY GRANE.
Prowadzimy także sprzedaż i wymianę gier (także używanych na nowe)

regeneracja płyt 12 zł

THE GODFATHER MARZEC

Tomb Raider: Legends (luty)

Opowieści z Narnii po polsku

Black

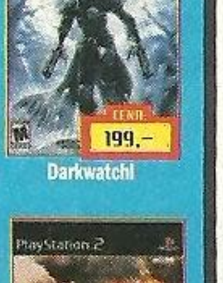
Tekken 5 plus 1,2,3

Katamari (luty)

Matrix Path of Neo

Shadow Of the Colossus

SingStar'80 po polsku z mikrofonami



Darkwatch!

007 From Rusia with love.

Tony Hawks American Wasteland

ICO

Ratchet: Gladiator

Metal Slug 4

Harry Potter Więzień Azkabanu - po polsku, Już wkrótce w tej cenie

Harry Potter Czara ognia - po polsku

God of War

Sly 3 + okulary Honor Among Thieves

SSX on tour

KONSOLE

Konsola Gameboy SP

- dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
niepowtarzalny futerał

CENA: 399,-

KONSOLA + GRA
A MOŻE + GRY ?
Zawsze dogadamy się :-)
STWÓRZ SWÓJ PAKIET
MAMY Anielską CENĘ

CENA: 499,-

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!! a 2 karty kosztują tylko 169 zł TWÓJ WYBÓR!

HARDWARE i Njusy które odmienią twoje życie :-)

CENY MAMY DEFINITYNIE ODJAZDOWO NAJNIŻSZE !!!

Obniżyliśmy 60% cen

Podwyżka dotknęła TYLKO 1 tytuł !! Ciekawe czy ktoś znajdzie tego rodzynka :-)

Nasze oferta na PS2 została powiększona w tym wydaniu o 20 tytułów.

Wykaz gier na PSOne przesyłamy na życzenie. Pełna lista znajduje się także na www.fajny.pl, ceny od 19zł.

WYCZYŚĆ swoje płyty w EXE. CD czy DVD, miniCD czy miniDVD. Jest nam absolutnie obojętne czy masz CDRa czy DVDRa dla nas jest to PŁYTA, która musi odzyskać swój blask :-)

Jako nieliczni regenerujemy na najnowszej generacji maszynach z USA. Zainwestowaliśmy w nie aby chronić drogocenne płyty. W związku z pytaniami odpowiadamy:

Nie przysyłajcie płyt pękniętych ani płyt CD/CDR z odpryskami po stronie nadruku, z takimi uszkodzeniami jeszcze sobie nie radzimy ale pracujemy nad tym ;-)

GORĄCO zachęcamy do sprawdzenia jaki efektu naszej regeneracji. Ręczymy, że szok będzie ogromny.

Płyty, które chcecie regenerować przesyłajcie dobrze zapakowane w liściе poleconym. Naprawioną płytę odeślemy do was natychmiast po zregenerowaniu (od 1 do 3 dni). Koszt regeneracji 12 zł ALE GDY

WYSYŁASZ 5 płyt to nie płacisz za koszty wysyłki, wiec warto wysłać w jednej paczce gry swoje i nieswoje.

JOYPAD Dualshock Sony	99,-
KABEL RGB PS2/XBOX/GC	29,9
KierownicaSAITEK Rx500	249,9
JOYPAD Analog SoftTouch	69,9
Kabel LINK	19,9
Kabel Optyczny	49,9
KLAWIATURA	99,9
Przedłużacz do joypada	19,9
PSOne Karta pamięci 1 szt.	19,9
PSOne Joypad	39,9
Torba Playstation	49,9

www.fajny.pl

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innym graczem.
Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

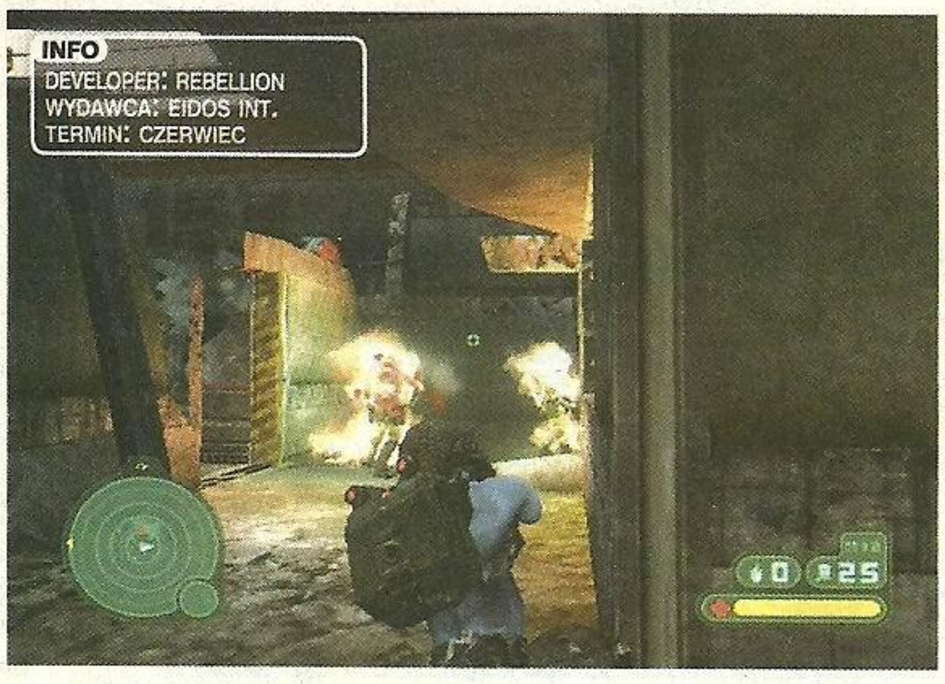
JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

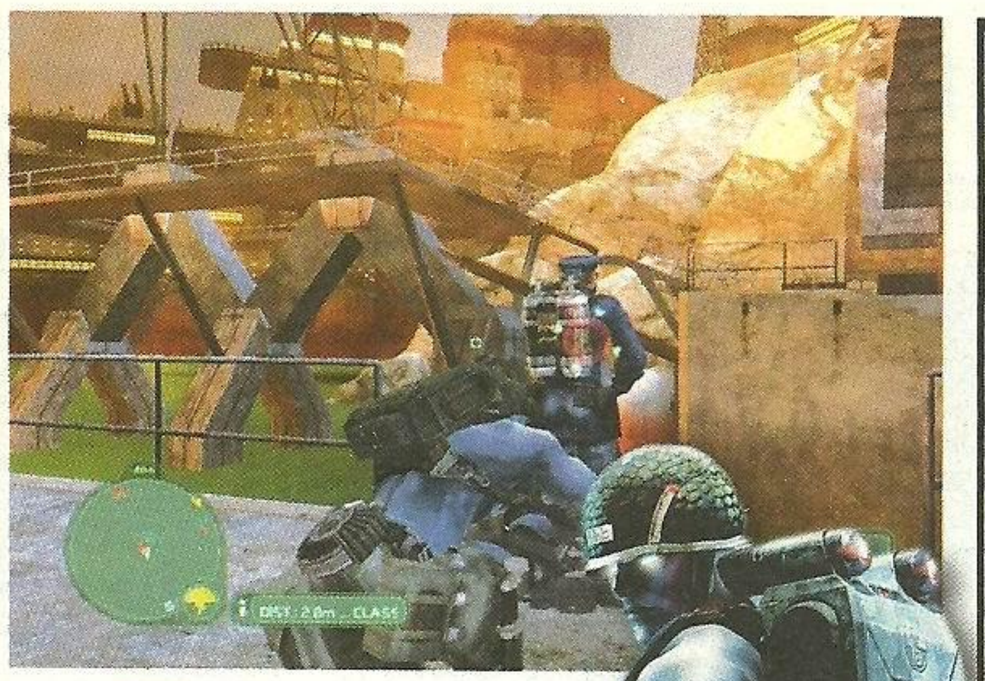
DZWOŃ:	DZWOŃ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8 do 16 0-71 353 7002 FAKSUJ: 0-71 353 7010	od godz. 10 do 21 !!! 0-71 311 03 58 0 601 73 2888	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

PC PS2 PS one PSP dual screen GAME CUBE GAME BOY ADVANCE





Rogue Trooper

PS2 | XBOX | PC ZEMSTA ZDRADZONEGO MUTANTA

Rogue Trooper to kultowa w kręgach fanów komiksów pozycja z uniwersum 2000AD. Niebawem światło dzienne ujrzy shooter spod igły Rebellion (autorów między innymi Sniper Elite czy Judge Dredd) oparty na scenariuszu komiksu i mocno wsparty licencją. W grze pokierujemy losami Rouge'a – niebieskoskórego, genetycznie dopalonego superżołnierza, należącego do elitarnego oddziału podobnych mu komandosów. Oczywiście ingerencja w jego DNA miała na celu obdarzenie go solidną dawką nadludzkich mocy i umiejętności, bez których nie poradziłby sobie ze śmiertelnie niebezpiecznymi misjami, jakie postanowili zrzucić na jego barki autorzy gry.

Warto pokrótce przedstawić historię Rouge'a. Gdy odkryto, iż czarne dziury stanowią cudowny sposób na przemieszczanie się w dowolne miejsce w całej galaktyce, na planecie Nu Earth, na orbicie której krąży jeden z takich teleportów, rozgorzał konflikt pomiędzy Northsami a Southersami. Przejęcie kontroli nad takim wyrafinowanym środkiem transportu da dałoby jednej z frakcji olbrzymią przewagę. Dwadzieścia lat wyniszczających wojen doszczętnie zrujnowało ekosystem świata zamieszkiwanego przez zwalczające się rasy, więc Południowcy stworzyli batalion genetycznie zmodyfikowanych żołnierzy, zdolnych przetrwać trudny, wręcz śmiercionośny klimat panujący na planecie, bez jakiegokolwiek wyposażenia podtrzymującego życie. Jednak ci zostali zdradzeni przez swego dowódcę i wybici niemal do nogi. Niemal... Bowiem przeżył tylko jeden – Southersi nazywają go Rouge Trooperem, a Northsi po prostu G.I, czyli Genetic Infantry. A jego jedynym celem jest zemsta.

Rouge Trooper ma być tytułem synkretycznym. Co to znaczy? Rebellion szumnie zapowiada swoje nowe dziecko jako połączenie szybkiej, jak błyskawica akcji w trzech wymiarach z taktycznym shooterem naszprycowanym wyrazistymi elementami skradanki. Będzie odwracanie uwagi strażników, obserwowanie ustawienia poszczególnych patroli i inne zagrywki rozpoznawczo-wywiadowcze. Nie zabraknie kombinowania, skrywania się za naturalnymi osłonami terenu i wymiany ognia na wiele sposobów. Developerzy reklamują Rogue Trooper, jako grę z wysublimowanym, działającym na wysokim poziomie AI przeciwników, potrafiącym doskonale się adaptować do nowych warunków i zmiennych sytuacji. Autorzy zamierzają dostarczyć rozbudowaną kampanię dla samotnego gracza, nie zapominając jednak o osobach lubujących się w multiplayerze. Będzie zatem tryb online oraz split-screen, w tym kooperacja dla maksimum czterech graczy.

BRYTYJSKI DEVELOPER REBELLION PRACUJE NAD TĄ GRĄ JUZ TRZY LATA, W MIĘDZYCZASIE SPOKOJNIE SZUKAJĄC WYDAWCY. ZOSTAŁ NIM EIDOS...

■ Futurystyczny klimat wyniszczonego świata z pewnością spodoba się fanom hard SF.

Wprawdzie nasz Rouge Trooper będzie działać w pojedynkę, ale każdy element jego ekwipunku został wyposażony w odpowiednie bio-chipy (pozostałości po poległych towarzyszach broni) wspomagające go podczas krucjaty. I tak – do giwery przymocowany jest Gunnar, dzięki któremu broń potrafi strzelać sama, po uprzednim wydaniu jej poleceń. W hełmie natomiast zainstalowano chip, który dzięki licznym sensorom i radarom dostarczy wojakowi informacji na temat wrogów i najbliższej okolicy. Z kolei plecak dostał Bagmana, który powoduje, iż może pomieścić niebotyczne ilości amunicji i sprzętu, a także stawiać miny przeciwpiechotne. Arsenał również prezentuje się okazale – począwszy od szybkostrzelnych karabinków szturmowych, przez shotguny i dwulufowe cekaemy, na snajperkach kończąc. A to z pewnością jeszcze nie koniec.

Całość zapowiada się interesująco, choć raczej nie spodziewamy się wielkiego hitu. Mamy za to nadzieję na porządnego shootera tpp, z inteligentnymi przeciwnikami, ładną grafiką i futurystycznym klimatem wyniszczonego wojnami świata. ■ ■

KALENDARIUM > terminy wydawnicze gier

PLAYSTATION 2

KWIECIEŃ
- Pro Evo. Soccer Management ..... Konami
- Gauntlet: Seven Sorrows ..... Midway
- Stella Deus: Gate of Eternity ..... 505 GS
- Daemon Summoner ..... Midas
- Ice Age 2: The Meltdown ..... VU Games
- OutRun 2006 Coast 2 Coast ..... Sega
- Metal Slug 5 ..... SNK
- Namco Museum 50th Ann. ..... Namco
- Samurai Shodown V Special ..... SNK
- BUZZ! The Big Quiz ..... Sony
- The Plan ..... Monte Christo
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter ..... Ubisoft
- Armored Core: Nine Breaker ..... 505 GS
- Guitar Hero ..... Red Octane
- 2006 FIFA World Cup ..... EA
- Magna Carta: Tears of Blood ..... 505 GS
- Tomb Raider: Legend ..... Eidos
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers .. THQ
- Singstar Rocks! ..... Sony
- SOCOM 3: US Navy Seals ..... Sony
- WWII Tank Battles ..... 505 GS
- GTA: Liberty City Stories ..... Rockstar

KWIECIEŃ/MAJ
- Battlestations: Midway ..... Eidos
- Hitman: Blood Money ..... Eidos
- The Da Vinci Code ..... 2K Games

GAMECUBE

KWIECIEŃ/MAJ
- Yoot Saito's Odama ..... Nintendo
- Ice Age 2: The Meltdown ..... VU Games
- Chronicles of Narnia ..... VU Games
- 2006 FIFA World Cup ..... EA

XBOX

KWIECIEŃ/MAJ
- Battlestations: Midway ..... Eidos
- Combat 121 ..... Zoo Digital
- Tomb Raider: Legend ..... Eidos
- Painkiller: Hell Wars ..... Dreamcatcher
- Panzer Elite Action ..... JoWood
- OutRun 2006 Coast 2 Coast ..... Sega
- Metal Slug 5 ..... SNK
- Namco Museum 50th Ann. ..... Namco
- Samurai Shodown V Special ..... SNK
- 2006 FIFA World Cup ..... EA
- AND 1 Streetball ..... Ubisoft
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter ..... Ubisoft
- Far Cry Instincts: Evolution ..... Ubisoft

KWIECIEŃ/MAJ
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers ..... THQ
- The Da Vinci Code ..... 2K Games

XBOX 360

KWIECIEŃ/MAJ
- The Elder Scrolls IV: Oblivion ..... 2K Games
- Battlefield 2 Modern Combat ..... EA
- Far Cry Instincts Predator ..... Ubisoft
- Moto GP 3: Ultimate Racing ..... THQ
- Blazing Angels: Squadrons WWII ..... Ubisoft
- Tomb Raider: Legend ..... Eidos
- Top Spin 2 ..... 2K Games
- 2006 FIFA World Cup ..... EA
- NBA 2K6 ..... 2K Games
- NHL 2K6 ..... 2K Games

PSP

KWIECIEŃ/MAJ
- Worms: Open Warfare ..... THQ
- Fight Night Round 3 ..... EA
- Pac-Man World 3 ..... Namco
- Mega Man Powered Up ..... Capcom
- Puyo Pop Fever ..... Sega
- Street Riders ..... Ubisoft
- Outrun 2: Coast 2 Coast ..... Sega
- Splinter Cell: Essentials ..... Ubisoft
- Def Jam: Fight For NY: The Takeover ..... EA
- Street Fighter Alpha 3 Max ..... Capcom
- Football Manager Handheld ..... Sega
- 007 From Russia With Love ..... EA
- PoPoLoCrois ..... Agetec
- Final Fantasy Advent Children ..... Sony

NDS

KWIECIEŃ/MAJ
- Pac-Man World 3 ..... Namco
- Animal Crossing: Wild World ..... Nintendo
- Brain Training ..... Nintendo
- Phoenix Wright: Ace Attorney ..... Capcom
- Worms: Open Warfare ..... THQ
- Top Spin 2 ..... 2K Games
- Electroplankton ..... Nintendo
- Tetris DS ..... Nintendo
- 2006 FIFA World Cup ..... EA
- Trauma Centre: Under The Knife ... Nintendo

szpiegownia

Ciężko było wyszperać jakieś konkrety w tym miesiącu. Firmy zamykały rok fiskalny i wszyscy siedzieli z nosami w księgach rachunkowych, ale moje podsłuchy nagrywają całą dobę.
– szpieg

ONLINE W GT

Krążą plotki, że Sony szykuje po cichu Gran Turismo 4 Online Edition, umożliwiające sześciu graczom jednocześnie ścieranie się na jednej z ponad 50 tras. Liczba samochodów obecnych w tej wersji ma przekroczyć siedemset! Wraz z premierą gry pojawi się także specjalny, ogólnoświatowy serwis rankingowy, a komunikacja między graczami odbywać się będzie przy pomocy headsetu. To miałoby sens – wiemy o czymś na kształt Live szykowanym do PS3, może czas na małe testy...?

GTA (c) CAPCOM

Azjaci nie ustają w próbach zrozumienia fenomenu GTA – Konami miało swoje crapowate Crime Life, Capcom zdecydowanie lepszy Beat Down... I właśnie ta ostatnia firma ponownie planuje coś w tym guście. Hmmm...

XBOY

Plotki o przenośnej konsoli do gier Microsoftu pojawiają się i znikają co kilka miesięcy, teraz jednak ponownie przybrały na sile. Podobno J Allard zebrał po urlopach wypoczynkowych ekipę odpowiedzialną za stworzenie Xboxa 360, zamknął ich w pancernym bunkrze sto kilometrów pod Redmond, gdzie dniami i nocami kreślą plany dominacji nad rynkiem handheldów. Microsoftowi zależy nie tylko na dobraniu się do graczy, ale także do posiadaczy iPodów i użytkowników serwisu iTunes.

GTA W TELEWIZJI

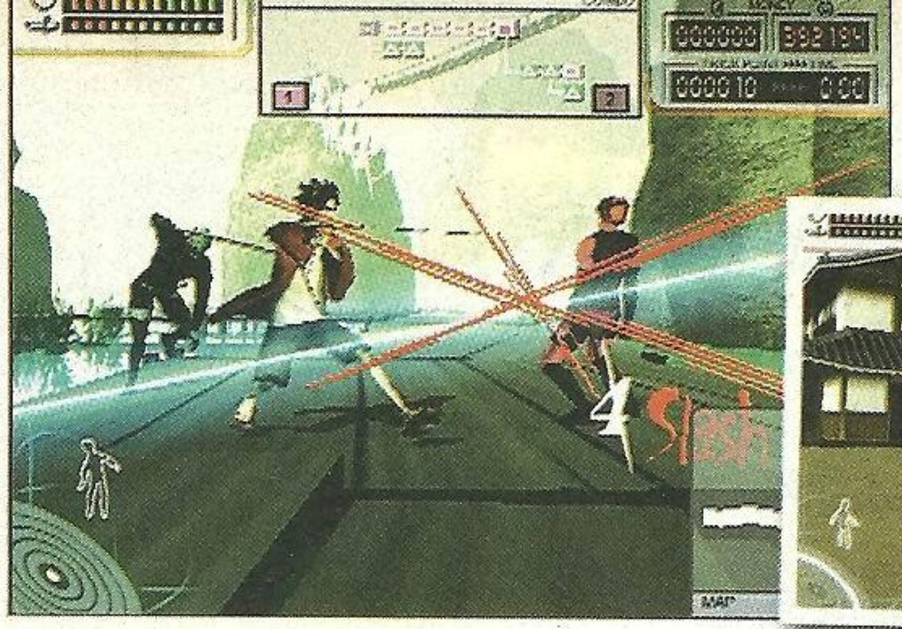
Grand Theft Auto to potężna licencja. Czy okaże się kolejnym hitem amerykańskich stacji telewizyjnych? Podobno trwają przymiarki do stworzenia serialu opartego o kultową serię...

WIĘCEJ CALL OF DUTY

Seria Call of Duty na pecetach bije rekordy popularności, na konsolach również sprzedaje się doskonale. Dlaczego zatem nie pociągnąć tematu dalej? Zmienić klimat... Może na obecne czasy? A zamiast nazistów postawić na przeciw gracza terrorystów? Call of Duty: Modern Warfare na PS2 i Xboxa może potwierdzić tę teorię.

PS2 NOT DEAD?

Bardzo, bardzo ciekawe plotki rzucają światło na strategię Sony związaną z PS2 już po premierze PS3. O ile PlayStation 3 ma się w oczywisty sposób zetrzeć z Xboxem 360, PS2 ma walczyć z Revolution i to na dwóch frontach. Po pierwsze – ceną, która w 2007 w USA roku ma wynosić całe 99 dolarów. Po drugie zaś, Sony ma w zanadrzu ciekawego asa w rękawie w postaci EyeToya, nad modyfikacjami którego trwają intensywne prace. W połączeniu ze specjalnym pointerem ma umożliwić to samo, co „pilot" Revolution.



W kwietniu do naszego działu importów wybrałem dwa tytuły – jeden świeży, drugi zaś, choć wydany już jakiś czas temu, bardzo ciekawy.

SAMURAI CHAMPLOO

Gra oparta jest na anime pod tym samym tytułem, którego twórcą jest autor kultowego Cowboy Bebop – Shinichiro Watanabe. Serial ma rzesze oddanych fanów, a Bandai jak to Bandai, startuje z grą. Co ciekawe, developerzy z ekipy o nazwie Grashopper nie są nam obcy – okazuje się, że współpracowali z Capcom przy produkcji ubiegłorocznego wynalazku o nazwie Killer 7.

Samurai Champloo opowiada o przygodach dwóch samurajów przemierzających Japonię wraz z nawiedzoną dziewczynką. Samurajowie są wiecznie głodni, kłótliwi, ale jak przyjdzie do czynów, katanami władają doskonale. Oszczędny w ruchach i chłodny Jin jest zupełnym przeciwieństwem Mugena, szalonego i pokręconego ówczesnego hiphopowca. No dobrze, a czym to wszystko różni się od setek podobnych produkcji? Tym, że całość rozgrywająca się w feudalnej Japonii utrzymana jest w rapowym klimacie, ze śmietanką japońskich hiphipowców na ścieżce dźwiękowej serialu. A taki na przykład Mugen walcząc jednocześnie wymiata nogami jak b-boy, pokazując ciekawą mieszankę breaka i przecinania przeciwników na pół. Niezwykle klimatyczna sprawa.

Gra zaskakuje w sferze prezentacji, menusów, ekranów loadingu – klimat anime oddany jest po prostu perfekcyjnie. Sama zabawa to jednak w miarę prosty slasherek z fajnie wymyślonym systemem combosów. Można naparzać tylko w kwadrat, a bohater (Jin lub Mugen) i tak odpowiednio zatańczy z przeciwnikami, ale dla bardziej wymagających graczy jest coś więcej. Autorzy przygotowali specjalną ramkę z komboinformatorem na górze ekranu (rzućcie okiem na screen) pokazującym możliwości kolejnych przejść. Wraz z nimi zmienia się muzyka, pojawiają moc-

SAMURAI CHAMPLOO
- DEVELOPER: GRASHOPPER
- WYDAWCA: NAMCO BANDAI GAMES
- TERMIN: MAJ (US)

THE RUMBLE FISH
- DEVELOPER: SAMMY/DIMPS/ARC SYSTEMS
- WYDAWCA: SEGA
- TERMIN: NIE USTALONY

niejsze ciosy i specjale, a wygląda to wszystko fajnie i upojnie – szczególnie akcja, podczas której pole walki zmienia się w czarno-zielony teatr cieni, z chlustającą na ekran krwią. Grafika nie jest najmocniejszą tej produkcji, ale spełnia swoje zadanie. Liczba nowych patentów za to jest przeogromna, a wizualia mają niesamowity klimat. Zapowiedziano anglojęzyczną premierę gry i już piszę się, by ją zrecenzować.

THE RUMBLE FISH

Ach, jak mogłem przegapić tę wydaną już kilka ładnych miesięcy temu perełkę. Rumble Fish powstało dzięki kooperacji trzech japońskich ekip znanych fanom fighterów 2D z serii Guilty Gear i podobnie jak GG, również jest dwuwymiarowym fighterem, choć tym razem bez broni. Klimat jest lekko futurystyczny, postacie – fachowe, a grafika wręcz kapitalna, bo choć postacie są rysowane w 2D, to wyglądają mi na prerenderowane wcześniej modele, albo coś w tym stylu. Wygląda to zupełnie inaczej, niż w innych mordoklepkach 2D, unikalnie i bardzo, ale to bardzo fajnie.

Jednak tym, co przemówiło do mnie w Rumble Fish, jest system walki. Rozbudowany, wcale nie prosty i oferujący naprawdę kupę atrakcji. Jest parowanie ciosów, są reversale, jest atak specjalny powodujący zwolnienie gry i otwierający drogę do dłuższych combosów, są supery, zwykłe specjale i tak dalej, a wszystko oparte aż o trzy bary energii: guard, offense i defense. To naprawdę bardzo ładna i techniczna gra. której fani fighterów 2D powinni dać szansę. Do mnie udało jej się trafić bez pudła. ■■ **Gulash**

www.gameshop.pl
kilkaset produktów • najniższe ceny w Polsce
• wysyłka 24h • gwarancja
(032) 270 65 19
0 500 657 749

promocje

979,- SONY PSP VALUE PACK PL - konsola, karta 32 MB, słuchawki, pilot, futerał, pasek, instrukcja PL
639,- SONY PS Two - Dual Shock 2 - Karta SONY 8MB
699,- SONY PS Two - 2 Dual Shock'i - Karta SONY 8MB
619,- MICROSOFT XBOX + Joypad
739,- MICROSOFT XBOX COMBO +2 joypady,pilot,kabel,brelok i 2 gry
1699,- MICROSOFT XBOX 360 Premium Pack
od 99,- MP3 Player - radio, dyktafon, pamięć FLASH

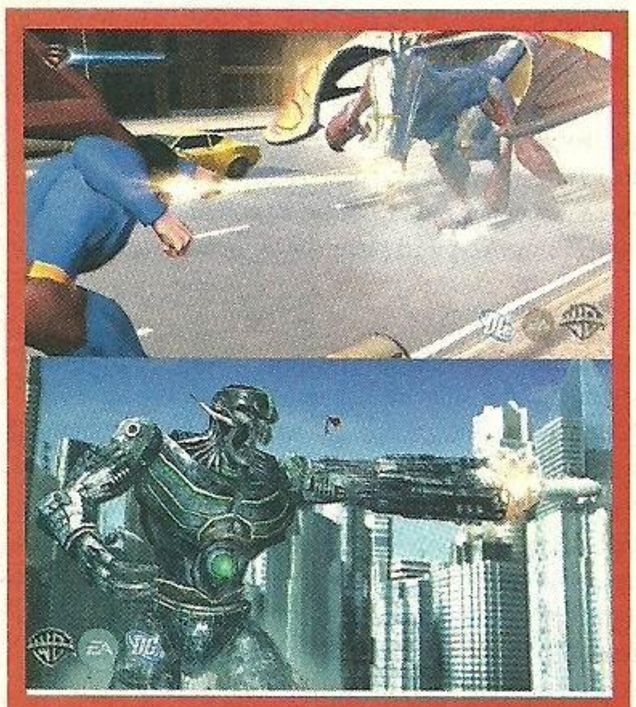
119,- 59,- 39,- 49,- 49,- 49,- 39,- 49,-

29,- Folia ochronna
139,- Bateria SONY 1800mAh
159,- 319,- 549,- SONY PSP Memory Stick PRO DUO (512MB, 1GB, 2GB)
69,- LOGITECH PlayGear Pocket

59,- Dual Shock SONY Silver
69,- Karta SONY 8MB
69,- Dual Shock 2 SONY
39,- Pilot DVD SONY
139,- Network Adapter SONY
29,- Dual Shock DragonPlus
79,- Joypad bezprzewodowy Duo Shock II
129,- SmartJoy Frag PS2 - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)
19,- Mini Pilot DVD PS Two
59,- Bezprzewodowe maty do tańca
79,- Pistolet laserowy
99,- Pistolet Namco GunCon II
59,- Torby PS2 / PS Two
139,- Kierownica do GT4 - Force Feedback
149,- Karta pamięci DATEL do PS2 64MB
19,- Podstawka SONY PS Two

359,- GameBoy Advance SP + ochronna szybka
299,- GBA SP Linker USB - nagrywarka gier - karta 256 MB

59,- Torba DeLuxe
89,- SmartJoy Frag XBOX - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)
59,- Joypad MICROSOFT Black lub Crystal
35,- Joypad Terminator X
79,- Joypad bezprzewodowy
49,- Pilot DVD
89,- Kierownica DragonBox
99,- Pistolet do TV 100Hz
29,- Kabel RGB AV - optyczny z S-VHS
59,- Zestaw 3w1 - pilot, pad, kabel
29,- RALLISPORT 2
29,- HALO

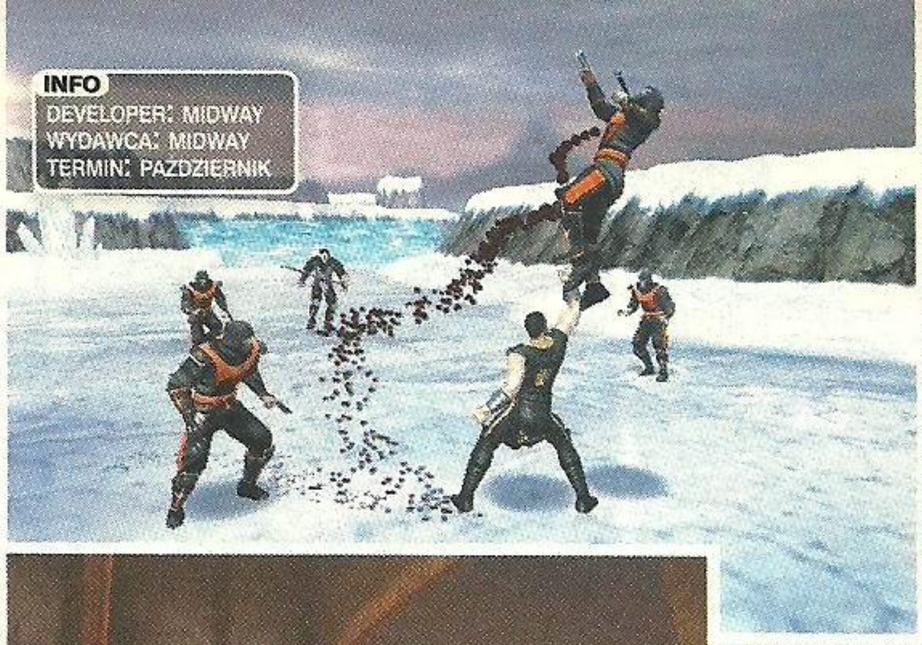


Superman Returns

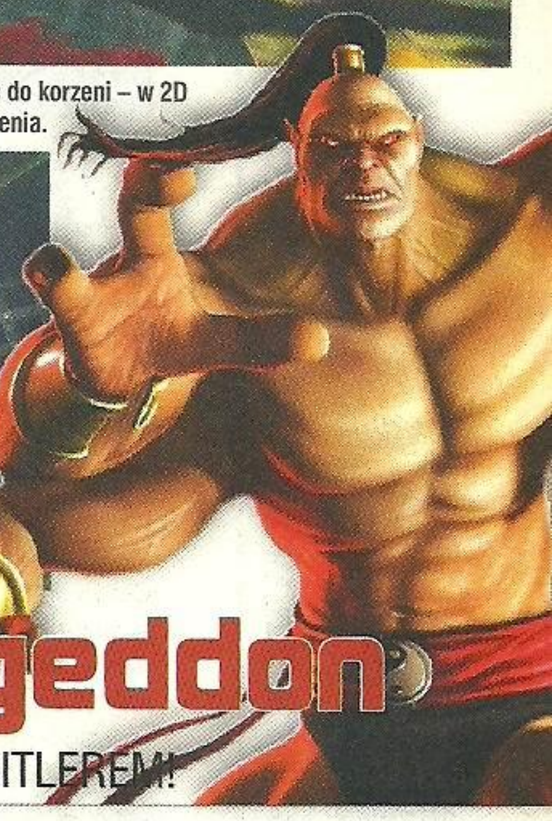
Superman powraca – nie tylko jako bohater najnowszego filmu w reżyserii Bryana Singera (facet od *X-Men 2*), ale również w najnowszej grze Electronic Arts. Niebieska piżama z lycry, czerwone gacie i powiewający na wietrze płaszcz ponownie mają zatem szansę stać się rozpoznawanymi gadżetami zarówno wśród miłośników kina, jak i fanatyków gier video.

Dotychczasowa współpraca Człowieka ze Stali i producentów gier nie układała się najlepiej (crap za crapem), zobaczymy co da radę wysmażyć EA Tiburon (chłopaki od Madden NFL, co oni tu robią?). Obiecują wiele, na przykład wielki i otwarty świat gry 80 – mil kwadratowych miasta Metropolis, zatłoczone chodniki, wiecznie pędzące samochody – chcemy przynajmniej zobaczyć to na własne oczy.

Na terenie Metropolis rozegrają się misje zarówno pochodzące bezpośrednio z filmu, jak też dodatkowe scenariusze napisane specjalnie na potrzeby gry. Tylko od Was zależy, czy rzucicie się na ratunek kolejnego zagrożonego obywatela, zaczniecie zwiedzać wzdłuż i wszerz Metropolis, czy też zgodnie z fabułą ruszycie przed siebie. Aby nieco urozmaicić „nudne" życie Supermana, twórcy postawią na jego drodze śmiertelnych przeciwników. Metallo, Pasożyt, Lex Luthor... spodziewamy się, że obsada gry wzbogacona zostanie o kilku bossów ekstra. Gra ukaże się na wszystkie „duże" konsole gdzieś tak pod koniec czerwca, oczywiście równocześnie z premierą filmu. ■■



■ Mortal mógłby kiedyś wrócić do korzeni – w 2D seria czuła się najlepiej... Marzenia.



Mortal Kombat: Armageddon

PS2 | XBOX GORO ŻYJE! WIDZIANO GO W CHILE! SZEDŁ Z ELVISEM I HITLEREM!

Ed Boon, ojciec i matka serii Mortal Kombat tym razem zaskoczył absolutnie wszystkich. Po czternastu latach niekończącego się pasma sukcesów, twórca smoczej serii oświadczył, że pora ją wreszcie zakończyć. Wygląda zatem na to, że Armageddon to ostatni Mortal Kombat, a przynajmniej w takiej formie, w jakiej dotychczas go znaliśmy. I choć nie wiadomo, jak losy serii potoczą się wraz z przesiadką Midway na konsole nowej generacji, to wiemy niemal na sto procent, że na 128-bitowych platformach Goro zatańczy po raz ostatni. Wydaje się jednak, że Armageddon będzie tak bogato wypełniony postaciami, bonusami i trybami rozgrywki, iż nieprędko zdołamy pomyśleć o kolejnej odsłonie serii.

Jednym z największych atutów nowej części gry ma być fakt, że znajdą się w niej wszystkie, dosłownie WSZYSTKIE postacie, jakie kiedykolwiek przewinęły się przez uniwersum Mortal Kombat. Łączna, przybliżona ilość wojowników sięga blisko sześćdziesięciu, więc nie ma mowy, abyście nie znaleźli tu swojego faworyta. Kano? Jest. Sektor? Jest. Stryker? No pewnie, że jest! Ed Boon doskonale wie, jak pożegnać się w wielkim stylu!

Zapomnijcie o Mortal Kombat: Shaolin Monks – Armageddon po raz kolejny (i chyba ostatni) wraca do idei mordobicia 1 na 1. System walki nawiązywał będzie bezpośrednio do tego, którym bawiliśmy się lata temu w Deadly Alliance i Deception – każda postać oprócz standardowych kopnięć i uderzeń wykorzysta w bitwie dodatkowe style walki, a obok tego – broń białą. Boon obiecuje nowy system reversali i parowania ciosów, a więc coś, czego w świecie MK jeszcze nie było. Ponadto developer chce zerwać z systemem odgórnie zaprogramowanych combosów, a układanie nowych łańcuszków ciosów pozostawić do pełnej dyspozycji graczy. Na tym nie koniec. Od nowa rozpisane zostaną ciosy w powietrzu – nadlatującego przeciwnika można odtąd przechwycić i surowo ukarać, ale potrzebny będzie dobry refleks i wyczucie czasu.

Nowe ciosy i przeprogramowany system walki to jednak nie jedyne zmiany w świecie MK. Ostrym modernizacjom poddane zostaną kultowe fatality. Okazuje się, że w MK: Armageddon możliwe będzie przedwczesne zakończenie walki – wystarczy w odpowiednim momencie wstukać przeprogramowaną kombinację ciosów i ufać, że wyrobicie się we wskazanym czasie.

Pomijając zmiany w systemie walki, przygotujcie się na nowy potężny tryb Konquest. Eksploracja obszernego uniwersum Mortal Kombat i walka z napotkanymi przeciwnikami zapowiada się nieźle, ale na tym niespodzianki się nie kończą. Podobnie, jak w MK: Shaolin Monks wybieracie dowolnego zawodnika i ruszacie nim na wielką wyprawę podczas której macie okazję sprawdzić jak w praktyce spisuje się nowy system walki, a jeśli tego mało, wskakujecie w Sieć i sprawdzacie się w walce ż żywym przeciwnikiem..

W MK: ARMAGEDDON ZNAJDĄ SIĘ ABSOLUTNIE WSZYSTKIE POSTACIE, JAKIE POJAWIŁY SIĘ W GRACH Z SERII MORTAL KOMBAT

No i najważniejsze – czy MK: Armageddon będzie brutalny? Heh, jedna z walk na wczesnej prezentacji nowego Mortala zakończyła się wyrwanym sercem, urwanym łbem i połamanymi kończynami... Krwi nie zabraknie, brutalnych scen również, a Midway zatroszczy się dodatkowo o Fatality Combos. I co Wy na to? Bo my czekamy do października. ■■

CREATE-A-FIGHTER

Midway dostarczy tryb Create-A-Fighter! I już nawet mniejsza z tym, że zbudujecie tu własnego bohatera, wymodelujecie mu twarz i wrzucicie stylowe wdzianko. Przed Wami gigantyczna i bardzo obszerna lista ciosów (a także combosów i fatality), z których dobierzecie te najbardziej Wam odpowiadające.

newsflash

CODIES NIE ZWALNIAJĄ TEMPA

Codemasters zapowiedziało najnowszą część Micro Machines. Czwarta część zasłużonego cyklu ukaże się latem 2006 roku na PlayStation 2 i PSP.

SNOOP IS OUT

W niespodziewanym ruchu Midway skreśliło z listy wydawniczej Fear & Respect – grę gangsterską ze Snoopem, a reżyserowaną przez Johna Singeltona, znanego z licznych filmów o ciemnoskórych łobuzach. Ba, boss Midway stwierdził nawet, że za dużo jest gier kopiujących GTA i oni nie chcą dołączyć do peletonu. Zapowiedział za to, że współpraca z Doggiem i Singeltonem jest kontynuowana – będzie inna gra.

PLAYERY BLU-RAY JUŻ W MAJU

Pierwszy odtwarzacz Blu-ray firmowany przez Sony trafi do sprzedaży w USA już 25 maja, a towarzyszyć mu będzie 8 filmów – między innymi Piąty Element i Dom Latających Sztyletów. Cena playerka na razie nieznana.

ACCLAIM IS BACK

Acclaim powraca! Upadłą firmę reanimują nowi inwestorzy, którzy kupili brand za całe 100 tysięcy dolarów. Na początku firma wyda darmowego MMORPGa na PC, ale potem – kto wie...

TURYSTYCZNE TROFEUM

Znamy już przybliżony termin wydania w Europie rozbudowanego motoracera Polyphony – Tourist Trophy. Gra ukaże się już w maju, a w kolejnym numerze oczywiście ją zrecenzujemy.

DON VITO: RESURRECTION

Electronic Arts rozpoczęło już prace nas sequelami Ojca chrzestnego. To się nazywa pewność siebie, ale z drugiej strony The Godfather to przecież trylogia...

WIĘCEJ MAŁP

Jeszcze nie doczekaliśmy się na europejskie premiery Ape Escape 3 na PlayStation 2, a także konwersji pierwszej części na PSP, a tymczasem Sony już szykuje kolejną część epopei o inteligentnych szympansach. Escape: Million Monkeys ukaże się na PS2 w Japonii w ciągu najbliższego półrocza.

100 MILIONÓW PEESDWÓJEK!

Tyle konsol opuściło fabryki Sony od momentu premiery. Jest to niewątpliwie imponująca liczba, a przecież cały czas są chętni na PS2...

Playstation2 Slim
549,-

Xbox
649,-

Xbox 360 Premium
1799

GameCube
od 250,-

PSP Value Pack
849,-

Nintendo DS
499,-

GameBoy SP
359,-

Playstation2 Slim
+ Buzz
599,-

Xbox 360 Premium
+ gra
1949

komplet
z mikrofonami
99,-

Przy zakupie konsoli,
karta pamięci tylko 65,-

DOSTAWA W 24h

75,-

77,-

Akcesoria do xbox 360
Tel.

Dual Shock 2
79,-

ELECTRONICDREAMS

Jana Pawła II 45 A Pawilon 43
01-008 Warszawa
(022) 636 51 14; 509 533 693;
Serwis: 509 533 679
PON - PT: 10-19;
SOB: 10-15

PSP giga pack
1099,-

Buzz PL
179,-

ELECTRONICDREAMS

- > WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
- > PROFEJONALNY SERWIS
- > SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
- > KONSOLE
- > MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
- > PEŁNA OFERTA POD NUMERAMI TELEFONÓW - ZADZWOŃ ZAPYTAJ!
- > NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORIÓW DO WSZYSTKICH KONSOL!
- > ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI
- > DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI

Xbox 360

PS2

Nintendo DS

PSP

PASJONUJĄCE WIEŚCI O NOWEJ GENERACJI KONSOL

NEXT-GEN NEWS

PLOTKI Z BRANŻY

BG&E2? O KURDE!

Michel Ancel od dawna powtarzał, że chciałby stworzyć kontynuację Beyond Good & Evil, ale po kiepskich wynikach finansowych pierwszej części raczej nikt nie wierzył, że kiedyś zdoła te marzenia urzeczywistnić. Tymczasem niedawno pojawiła się informacja, że gra już od kilku miesięcy jest w fazie produkcji. Sposób zabawy zbytnio się nie zmieni, ale mówi się, że Jade będzie mogła podróżować między planetami w kosmosie.

Beyond Good &Evil 2 zmierza podobno na wszystkie next-geny, a my bardzo chcielibyśmy, żeby to była prawda.

CIEMNOŚĆ ZAPADNIE ZA ROK

Starbreeze Studios, autorzy Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, wraz z 2K Games tworzą nowy shooter fpp, The Darkness (oparty na komiksowym bestsellerze). Ukaże się on na jednym z next-genów w przyszłym roku, a przedstawi historię młodego mordercy pracującego dla mafii. W mrocznym, brutalnym świecie chłopak szukał będzie miłości, a także postara się zrozumieć, jak to się dzieje, że potrafi przywoływać dziwne stwory ze świata demonów. Nic więcej o grze nie wiadomo, ale nie wierzymy, żeby twórcy Riddicka mogli coś zepsuć.

WOLFENSTEIN 360

Dobra, choć krótka wiadomość dla fanów Wolfensteina. Najnowsza część tworzona jest na Xbox 360, ale trafi również na PlayStation 3 i PC.

EUFORIA

Nowa technologia, znana pod nazwą „euphoria" powstaje w studiach NaturalMotion Ltd. Dzięki dokonywanym na bieżąco skomplikowanym obliczeniom, silnik ten pozwoli na ustalenie jak w danym momencie i pod wpływem różnych bodźców zachować ma się dany obiekt w grze. Na przykład w przypadku piłki nożnej żadne dwa kopnięcia, czy to podania, czy strzały, nie będą wyglądać identycznie. Ogólnie rzecz biorąc skróci się okres tworzenia gier, bo zbędne stanie się wcześniejsze przygotowywanie animacji ruchu postaci. Nią w czasie rzeczywistym zajmować się będzie właśnie „euphoria".

DRUŻYNA REVO

Do grona developerów piszących gry na Revolution dołączył zespół Natsume, twórcy Harvest Moon, a także ekipa n-Space znana z niedawno wydanego na GameCube fpp Geist.

PO PROSTU PODSTAWKA

Informacje jakoby podstawka do Revolution miała służyć jako dodatkowe źródło zasilania okazały się fałszywe. Rzecznik prasowy Nintendo stwierdził, że rewelacje podane w zeszłym miesiącu przez oficjalny magazyn Ninny wynikły z błędu w produkcji pisma.

PING ROCKSTAR PONG

Rockstar w końcu zapowiedział swoją pierwszą grę na next-geny, ale chyba nikt nie spodziewał się, że będzie to... tenis stołowy. Table Tennis ukaże się w tym roku, jako jedyny nextgenowy tytuł firmy, a kontynuacji najgorętszych licencji firmy należy się spodziewać dopiero w 2007. Szok, horror, prawda? Któż mógł się spodziewać, że pracownicy Rockstar tak kochają ten sport, że postanowią zrobić o nim grę? Jak sami twierdzą – do tej pory w stworzeniu dobrego tytułu o tej dyscyplinie przeszkadzała skomplikowana fizyka i animacja ruchów zawodników, ale dzięki mocy X360 w końcu dało się obejść te problemy. Table Tennis odda prędkość, rytm i fascynację tym sportem na ekranach telewizorów HD już pod koniec maja, a kosztować ma niecałe trzydzieści funtów.

ED BOON O REVO

Do dyskusji na temat pointera włączył się ojciec Mortal Kombat, Ed Boon i bez bicia przyznał się, że w tej chwili nie potrafi wyobrazić sobie w jaki sposób można by grać na Revo w mordobicia. Jego zdaniem są to gry wymagające łatwego i błyskawicznego dostępu do wielu przycisków na

INFO
DEVELOPER: EA
WYDAWCA: EA LA
TERMIN: CZERWIEC 2006
PLATFORMA: XBOX 360

THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Jakiś czas temu informowaliśmy o wykupieniu przez Electronic Arts praw do korzystania z dorobku twórczości Tolkiena, dzięki czemu gigant może tworzyć gry zarówno na podstawie książek mistrza, jak i filmów Jacksona (tę licencję EA kupiło wcześniej). Nic zatem dziwnego, że w drugiej części strategii czasu rzeczywistego, jaką jest Battle for Middle-Earth, pojawią się nowe rasy i jednostki w dość znaczny sposób różniące się od orków z Mordoru i Isengardu.

Małe, szybkie, ale za to niezbyt wytrzymałe gobliny, na pierwszy rzut oka mogą wydawać się słabymi wojownikami, ale dzięki zdolności szybkiego przemieszczania się po trudnym terenie i używaniu nieczystych zagrań w walce (np. zatrute ostrza) nie powinny odstawać możliwościami bojowymi od innych ras. Zamiast wargów ujeżdżać będą pająki, a w ich szeregach zagoszczą trolle, górskie giganty ciskające głazami, a nawet sama Szeloba. Krasnoludy za to zaszyją się szybko w swoich kopalniach i postarają się zbudować na swoim terenie ogromne twierdze. W walce pomogą im Gilmli i Gloin, a skoro o nich mowa, to należy podkreślić, że rola bohaterów znacznie wzrośnie i teraz ich obecność na polu walki konkretnie podniesie morale wojska, czy poprawi sitę ataku jednostek.

W trakcie zabawy w różnych miejscach planszy pojawiać się ma Gollum niosący Jedyny Pierścień. Osoba, która go przejmie i utrzyma wystarczająco długo, dostanie możliwość przywołania Galadrieli albo Saurona, co w praktyce przełoży się na rozbicie sił przeciwnika w pył. Pomysł ten budzi kontrowersje i na pewno pojawi się opcja zabawy z lub bez Pierścienia. Szczególnie ważne będzie to dla rozgrywek online, gdzie przybycie Saurona może całkowicie zmienić losy potyczek. W tej chwili najbardziej zastanawiające jest, jak też zostanie rozwiązana kwestia sterowania przy użyciu pada, ale ekipa odpowiedzialna za grę obiecuje, że wszystko działa sprawnie i zarówno nowicjusze, jak i wytrawni stratedzy powinni być zadowoleni. ■ ■

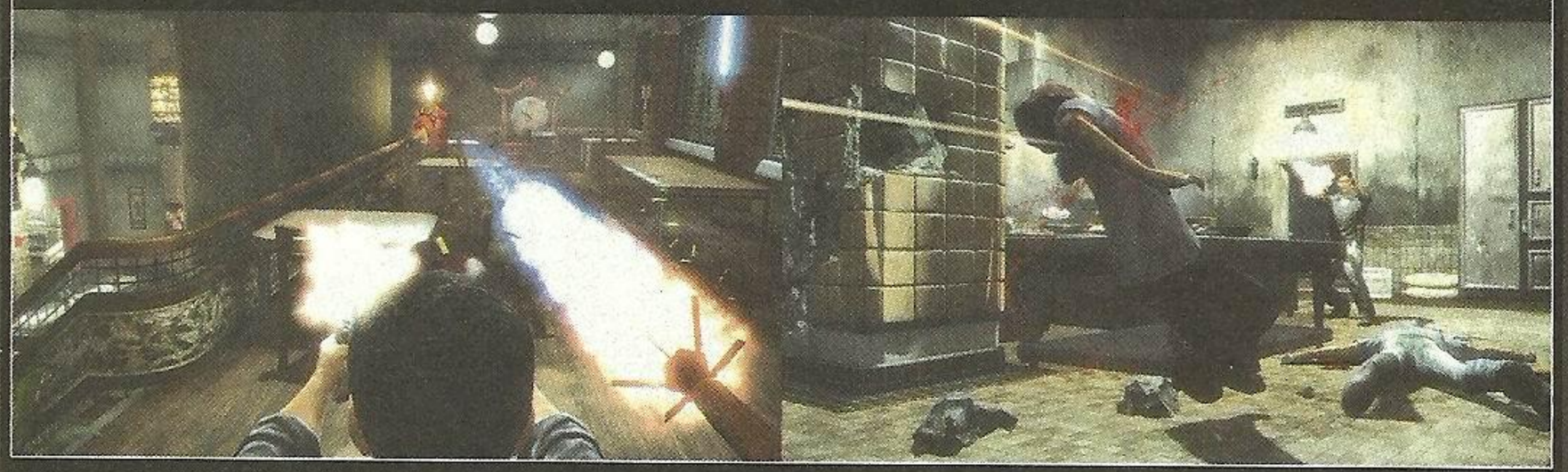
INFO
DEVELOPER: MIDWAY
WYDAWCA: MIDWAY
TERMIN: ZIMA 2006
PLATFORMA: PS3, XBOX 360

STRANGLEHOLD

Jeśli do prac nad grą akcji zapraszany jest John Woo, w głównego bohatera wciela się Chow Yun-Fat, a całość śmiga na Unreal Engine 3 i zasilana jest Havokiem, to taka mieszanka musi być mocno wybuchowa.

Dla inspektora Tequili nie istnieją takie pojęcia jak spokój, wakacje, czy radość. Jego życie to nieustanna walka z triadami rządzącymi Hong Kongiem, ich szefami i sługusami. Jednakże nowa gra akcji tpp autorów świetnego Psi-Ops tylko przez moment pozwoli zakosztować tego jakże barwnego życia, bo szybko okaże się, że żona bohatera została porwana przez Rosjan. Żeby ratować ukochaną Tequila wybierze się aż do Chicago, gdzie pokaże lalusiowatym Amerykańcom, co to znaczy zadrzeć z niewłaściwym człowiekiem. Najłatwiej porównać Stranglehold do Max Payne, gdzie też dało się spowalniać czas, czy strzelać z dwóch spluw naraz, także podczas skoków. Tyle tylko, że Tequila to bardzo wysportowany facet, więc niczym Uma Thurman w Kill Bill będzie biegać po poręczach i balustradach, a wzorem Księcia Persji pobuja się na żyrandolach. Oczywiście prowadząc w tym czasie ciągły ogień, którym nie tylko skosi wszystkich przeciwników, ale także zniszczy wystrój rozmaitych kawiarni, bazarów, hoteli, czy nawet muzeum. Co ciekawe, zniszczenia dokonane w czasie zadymy mają być widoczne przez całą grę, więc jeśli ktoś zechce zobaczyć jak szalał we wcześniejszych etapach, to nie ma żadnych przeciwwskazań. Na temat multiplayera nie wiadomo zbyt wiele, prócz tego, że pojawi się tryb deathmatch, a gracze będą mogli używać opcji zwolnienia czasu. Niestety, nikt nie raczył powiadomić nas jak to dokładnie miałoby wyglądać.

Zarówno online, jak i w singlu, Tequila pokieruje różnymi pojazdami (między innymi motorówką), ale ponownie brak konkretnych informacji na ten temat. Do premiery zostało jeszcze kilka miesięcy, więc na pewno o Stranglehold napiszemy jeszcze nie raz, bo zapowiada się kawał solidnej strzelaniny. A jeśli jeszcze się nie domyśliliście, to Strangehold będzie oficjalnym sequelem kultowego filmu *Hard Boiled* (aka *Dzieci Triady*). ■■



padzie, a tych, jak wiadomo, na pilocie Nintendo nie ma zbyt dużo. Ich brak trzeba będzie jakoś zastąpić wykorzystując możliwości pointera (np. machnięcie ręką konsola potraktuje jako wykonanie bloku). Boon uważa, że takie rozwiązanie albo okaże się absolutnym mistrzostwem świata, albo największą porażką w historii konsolowego świata.

RYWALE O KONFERENCJI SONY

Prezentacja Sony nie przeraziła w najmniejszym stopniu Shigeru Miyamoto. Ojciec Mario uważa, że nie ma problemu, by PS3 i Revo wystartowały w tym samym czasie (czyli w listopadzie), bo są to tak naprawdę dwa różne systemy skierowane do zupełnie odmiennych odbiorców.

Grube ryby Microsoftu naturalnie cieszą się z opóźnienia premiery konsoli rywala. Zanim PS3 trafi na półki sklepowe MS powinien uporać się z brakami sprzętu, na Xboxa 360 trafi kolejna generacja gier – bardziej dopracowanych i wykorzystujących więcej mocy konsoli. Szefowie MS odetchnęli z ulgą, bo ogromnym atutem Sony w walce obu konsol miał być czytnik Blu-ray montowany w PS3, a teraz firma zdąży dostarczyć HD-DVD i przewaga japońskiego giganta w tej kwestii nieco zmaleje.

WOW NIE DLA X360

Po ostatnich wypowiedziach pracowników Blizzarda możemy odetchnąć z ulgą. Jeszcze długo nie napiszemy o konsolowcu, który umarł podczas gry w World of Warcraft, a to dlatego, że firma nie zamierza przenosić tego tytułu na X360, ani żadną inną platformę. Powodów należy szukać w połączeniu skomplikowanej, zamkniętej struktury Xbox Live z pecetowymi serwerami, a także w tym, że na potrzeby konsolowych graczy należałoby delikatnie przebudować system i sposób rozgrywki, na co Blizzard nie zamierza się godzić. OK, ale czy wersji przeznaczonej tylko dla X360 też nie da się zrobić?

F.E.A.R. 2 czy 3?

Możecie już przestać czekać na konwersję pecetowego hitu fpp F.E.A.R. Monolith podjęło ostateczną decyzję i ten tytuł nie trafi na nasze ukochane maszynki, bo „został stworzony tak, by pasować do pecetowego stylu grania, tak różnego od konsolowego". Od razu jednak pojawiła się plotka jakoby równolegle powstawały kontynuacje tego tytułu – jedna w wersji dla klonów, a druga dla X360.

BURNOUT SPAM

Twórcy Burnout: Revenge chyba nawet nie zdają sobie sprawy jak bardzo zepsuli (lub wkrótce zepsują) humor użytkownikom Xbox Live, przez swój pomysł trzech nietypowych sposobów na zdobycie dodatkowych achievementsów – należy podesłać znajomym nagrane przez siebie filmy z gry. Taki clip można też komuś polecić, a w ogóle najlepiej by było, jeśli trafiłby do Top 20 najczęściej zasysanych. Można zatem spodziewać się zalewu takich śmieci, a największym problemem jest to, że nikt w MS nie pomyślał o filtrze antyspamowym. A żeby było zabawniej – by w ogóle obejrzeć sobie taki clip należy mieć własną kopię Burnouta. Więc po co to wszystko? Bo przecież nie dla reklamy...

FINAL FANTASY 7 JEDNAK NA PS3?

Podczas imprezy towarzyszącej premierze Final Fantasy XII w Japonii zapytano szefa Square Enix Yoichi Wadę jak wyglądają szansę na wydanie remake'u siódmej części sagi na PlayStation 3. Odpowiedzią był uśmiech i krótkie stwierdzenie, że dałoby się to zrobić, jeśli tylko gracze wykazaliby odpowiednio duże zainteresowanie. W każdym razie firma rozważa taką ewentualność. Z pewnością nie obrazilibyśmy się za taki remake...

CLOVER MÓWI NIE

Dla kontynuacji Steel Battalion. Wszyscy, którzy marzyli o podłączeniu chyba najbardziej niesamowitego, gigantycznego kontrollera do Xboxa 360 niestety muszą o tym zapomnieć – Clover Studio jasno określiło, że nie zamierza wydać tej gry na nową konsolę Microsoftu.

LISTA UBISOFTU

Na jednym z dużych serwisów internetowych pojawiła się lista gier, nad którymi rzekomo pracuje Ubisoft. Dość szybko amerykański oddział firmy ogłosił, że są to dane nieprawdziwe, ale mimo wszystko warto się im przyjrzeć, bo jak wiadomo, w każdej plotce jest ziarenko prawdy. Oto co wyczytaliśmy: W okolicach listopada tego roku ukaże się GRAW w wersji na PS3, Rainbow Six (X360 i PS3) oraz... Rayman 4 (wszystkie nextgeny). W lutym 2007 na konsole Microsoftu i Nintendo (?) trafi Brothers in Arms 3, a miesiąc później Tom Clancy's Firehawk i kolejny Ghost Recon (PS3 i X360). Firma szykuje też kilka całkowicie nowych tytułów – Assassin, Game 5, Alive oraz Dark Messiah of Might & Magic. Gdzieś w przyszłym roku ukazać miałby się również Mission Pack do GRAW, a jeszcze w tym ma pojawić się Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent.

X360, A ERPEGI

Hirokazu Hammamura z Famitsu wie coś na temat tajemniczego rpga szykowanego na Xboxa 360, ale niespecjalnie chce się podzielić szczegółami. Powiedział jedynie, że gdyby ten tytuł ukazał

PLOTKI Z BRANŻY

CHROME 2

Polska ekipa Techland tworzy grę na next-geny. Kontynuacja shootera fpp Chrome ukaże się w okolicach roku 2007 i jak zapowiada szef firmy – Paweł Marchewka – zrewolucjonizuje rynek gier sci-fi. Odważne słowa.

PLAYSTATION RETRO

Pojawiły się niesamowite plotki – Sony podobno prowadzi rozmowy z wydawcami i developerami odnośnie umożliwienia ściągania na PS3 gier wydanych na PS one i PS2 z internetu. Rodzi się pytanie, jak mielibyśmy poradzić sobie ze zrzucaniem kilkugigabajtowych tytułów na dysk, ale już pojawił się pomysł: z sieci ssalibyśmy kilka poziomów gry, a po ich przejściu (lub w trakcie grania, w tle) dociągali kolejne. Ciekawe...

NEXT-GEN NEWS

się na PlayStation 2, sprzedałby się przynajmniej w liczbie pięciuset tysięcy egzemplarzy. Ciężko jednak zgadywać, co dokładnie może mieć na myśli. Tymczasem Obsidian Entertainment, twórcy Star Wars: Knights of the Old Republic II ogłosili, że właśnie ostro pracują nad zupełnie nowym action-rpg przeznaczonym dla next-genów Sony i Microsoftu.

AIRBORNE

Świeże screeny z kolejnej części swojego flagowego fpp – Medal of Honor: Airborne – zaprezentowało Electronic Arts. Gra zmierza na PS3 i X360, a ukazać ma się jakoś w czwartym kwartale tego roku. Uwaga! Tekstury mundurów, wygląd twarzy postaci oraz gra świateł może wprawić w osłupienie.

REVO WCZEŚNIEJ?

Co prawda Shigeru Miyamoto stwierdził, że nie ma problemu, by Revolution ukazało się w tym samym czasie co PlayStation 3, ale na pewno lepszym rozwiązaniem byłoby dla Nintendo wypuszczenie konsoli w innym terminie. Najlepiej trochę wcześniej, na przykład w czerwcu, tak jak to zostało zasugerowane w jednym z ostatnich numerów pisma Business Week.

BANJO APRILIS

Jak wiadomo, kwiecień jest dla prasy branżowej miesiącem żartów i właśnie jako jeden z nich traktujemy informację o tym, że Rare pracuje nad trzecią częścią megahitu z Nintendo 64 – Banjo-Kazooie. Jednak w tej chwili firma dłubie przy Viva Piñata, więc raczej nie może to być prawdziwa informacja, ale z drugiej strony naprawdę chcielibyśmy przeżyć kolejne niesamowite przygody niedźwiedzia i ptaka.

OFICJALNY NISZCZYCIEL

Microsoft i Ubisoft narobiły sobie ostatnio poważnych problemów i odrobinę straciły w oczach sfrustrowanych graczy, którym zepsuły się trzysta-sześćdziesiątki. Jak można wyczytać na oficjalnym forum Xboxa niedawno wydany update powoduje poważne problemy, poczynając od częstego zawieszania konsoli, na całkowitym jej zepsuciu kończąc. Jedynym rozwiązaniem jest wysłanie takiego sprzętu do Microsoftu w celach naprawy bądź wymiany, ale to nie jest dobra informacja dla Polaków, bo jak wiadomo, pomimo tego, że jesteśmy w Unii, nie ma u nas oficjalnego dystrybutora X360 i takie sprawy trzeba załatwiać samemu i „na około".

Jakby tego było mało, pojawiły się problemy z Ghost Recon: Advanced Warfighter – w trakcie gry wielokrotnie zdarzają się zwisy, a nawet dochodzi do całkowitego zniszczenia dashboarda. Jeden z graczy napisał na forum, że nie pomaga nawet zresetowanie zawieszonej konsoli – po kilku próbach sprzęt włącza się co prawda jak należy, ale po dwóch minutach ponownie przestaje działać.

Póki co, ani Ubisoft ani Microsoft nie skomentowały tych doniesień, ale wiadomo, że gigant z Redmond już przygląda się problemowi i pracuje nad jego rozwiązaniem.

LISTOPAD JEST SUPER

Japońskim wydawcom niespecjalnie przeszkadza późniejsza premiera PS3 – z wypowiedzi przedstawicieli Konami, Square Enix, Bandai, Koei czy Capcomu wynika, że firmy nie były przygotowane na wiosenny start konsoli – niemal dało się słyszeć to gremialne westchnienie ulgi, gdy uniknęły perspektywy wypuszczenia na rynek na szybko kodowanych gier. Oczywiście wszyscy zgodnie mówią, że dodatkowy czas pozwoli im na pełne wykorzystanie mocy PS3, ale doskonale wiemy, co tak naprawdę mają na myśli.

XNA I LIVE SERVER

Już prawie dwa lata minęły odkąd Microsoft po raz pierwszy zaprezentował XNA Studio, czyli zestaw narzędzi mających w założeniach ujednolicić proces tworzenia gier na PC, Xboksa i X360, ale przede wszystkim ułatwić go poprzez znaczne skrócenie żmudnego czasu programowania. W ten sposób zarówno wielkie studia developerskie, jak i „garażowe zespoły" z łatwością będą mogły tworzyć nowe, świeże tytuły. Kto wie, może właśnie dzięki XNA niskobudżetowe produkcje w końcu zyskają na jakości, co przełoży się na zmniejszenie ilości wydawanych crapów.

Ostatnio XNA znów zostało zaprezentowane publicznie i już zdążyli je pochwalić przedstawiciele Ubisoftu i Bungie. Uważają oni, że dzięki niemu po raz pierwszy nie trzeba będzie poświęcać wielu miesięcy na mozolne tworzenie silników gier, co pozwoli skupić się na wcielaniu w życie nowych, nietypowych i innowacyjnych pomysłów.

Microsoft zapowiedział również nowe narzędzie, jakie już w maju znajdzie się w nowym devkicie do X360. Mowa tu o Xbox Live Server Platform pozwalającym twórcom gier na założenie ich własnych serwerów dedykowanych konkretnej grze. Jest to idealne rozwiązanie dla firm tworzących mmorpgi – ciekawe, jak ten stan rzeczy skomentują przedstawiciele Blizzarda. Oczywiście Server Platform jest odpowiedzią MS na bardziej otwartą strukturę sieciową PS3.

PLOTKI Z BRANŻY

HALO 3

Shane Kim (główna szycha Microsoft Game Studios) stwierdził, że najważniejszym tytułem dla Xboxa 360 w tym roku będzie Viva Piñata od Rare, co przekreśla szanse na premierę Halo 3 w ciągu najbliższych ośmiu miesięcy. Kim prosi jeszcze o odrobinę cierpliwości – informacje o Halo, a także innych grach osadzonych w jego realiach, zostaną ujawnione już niedługo. Ciekawe, co też ma na myśli. To nie koniec intrygujących newsów – w kwietniowym numerze amerykańskiego magazynu Game Informer mają pojawić się ekskluzywne informacje o trzeciej części Halo. Podobno dowiemy się z nich, że tytuł zmieni się na Forerunner i pojawi się nowy tryb zabawy – kooperacja dla czterech graczy. Decyzje podjęte w czasie gry i ilość wykonanych zadań zdecyduje o tym, jak rozwiną się wydarzenia. Kwietniowe numery pism o grach są pełne żartów, ale kto wie...?

BO TO ZŁA KOBIETA BYŁA

Każdy, kto uważa, że Lara Croft nie jest zbyt piękną panną, powinien czym prędzej zerknąć na jej przyjaciółkę ze studiów i odwieczną rywalkę Amandę Evert, by szybko zweryfikować swoje poglądy. Jasnowłosa pani archeolog głęboko wierzyła w duchową sferę życia i nawet chciała przekonać ludzi, że wszystkie religie, obrządki i rytuały pochodzą tak naprawdę od jednego systemu wierzeń. Amanda opętana była chęcią zdobycia całkowitej wiedzy na jego temat, ale niestety nie udało jej się spełnić swojego marzenia, bo utopiła się podczas jednej z wypraw (w której naturalnie brała też udział Lara). Taka jest oficjalna wersja, ale pewnie nikt się nie zdziwi, gdy panna Evert pojawi się w Tomb Raider: Legend i winiąc Larę za swoją „śmierć" spróbuje się zemścić. Czy tak będzie w istocie dowiemy się na początku kwietnia. W każdym razie po ukończeniu nowych przygód rudowłosej piękności gracze dostaną możliwość ponownej zabawy, tym razem właśnie jako Amanda. Pytanie tylko, czy znajdzie się chętny do grania...

A SQUARE JUŻ DŁUBIE

...Przy sieciowym erpegu na konsole nowej generacji. Widać w tym leży przyszłość elektronicznej rozrywki, skoro nawet Japończycy zaczynają łykać ten temat... [opracował Mielu]

INFO
DEVELOPER: MGS (RARE)
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: ZIMA 2006
PLATFORMA: XBOX 360

VIVA PIÑATA!

W poprzednim numerze N+ jako plotkę podaliśmy informację o tym, że Rare pracuje nad nową grą – Viva Piñata. Teraz mamy konkretne informacje na jej temat. Ojcowie Conkera tworzą tytuł przeznaczony dla młodszych odbiorców, a jego bohaterami mają być kolorowe, papierowe zwierzątka zwane Piñata. Podobno są one bardzo popularne w Meksyku, gdzie na licznych przyjęciach wypełnia się je słodyczami i podwiesza pod sufitem. Takich kolorowych dziwolągów znajdzie się w grze koło sześćdziesięciu, a zadaniem gracza będzie zebranie ich wszystkich (Pokemony?) i przy ich pomocy rozbudowanie swojego ogródka. W tym celu będzie musiał uszczęśliwiać Piñaty, spełniający ich zachcianki, a one w zamian wypełnią się dużą ilością słodyczy, z których później da się coś zbudować. Trzeba jednak wziąć pod uwagę, że niektóre zwierzaki nie darzą sympatią innych i ich kłótnie mogą zepsuć atmosferę w ogródku. Oczywiście największą atrakcję stanowić ma wspólna zabawa z innymi hodowcami poprzez Xbox Live, a także możliwość wzięcia udziału w konkursie na najlepszego farmera. Ale nie tylko ogródkami będzie się można chwalić – każdy dostanie możliwość modyfikowania wyglądu Piñat, czy to poprzez dorobienie im wąsów, czy na przykład założenie okularów.

Microsoft obwołał ten tytuł najważniejszą tegoroczną grą dla Xboxa 360 i nie ma w tym nic dziwnego. Dzieciaki na pewno szybko się uzależnią, jeśli tylko rozgrywka okaże się niespecjalnie skomplikowana, a poza tym startuje telewizyjny show Viva Piñata, w którym pojawią się ciekawe informacje dla hardcore'owych graczy. MS zbije kasę także na takich bajerach, jak tapety dostępne do zassania z Marketplace, oczywiście za drobną opłatą. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, Viva Piñata okaże się prawdziwą maszynką do robienia ogromnych pieniędzy. ■ ■

MADE IN JAPAN

ELEKTRYCZNE MIASTO W WIELKIEJ METROPOLII

Jeśli kiedyś wybierzecie się do Tokio, a zakładam, że czytając ten magazyn wielbicie gry video, musicie odwiedzić pewne miejsce od lat przyciągające takich samych maniaków, jak Wy. To Akihabara, znana też pod nazwą Electric Town, czyli po prostu elektryczne miasto, gdzie, szczególnie wieczorami, poczujecie się jak w innym świecie. Dosłownie i w przenośni.

Jest ciemno i pada deszcz, ale nie jest zimno – wręcz przeciwnie, ciepło powoduje, że macie na sobie jedynie t-shirt i lekki sztormiak. Wychodzicie ze stacji metra i idziecie uliczką prowadzącą nieco w dół, mijając kolejne banki, drzewa i niewielkie domy. Za chwilę skręcacie w lewo i znajdujecie się na skrzyżowaniu, na którym w oczy bije tylko jedno: gigantyczny neon sklepu Laox, oznajmiający, że jesteście na miejscu. Sklep i skrzyżowanie są tak sprytnie usytuowane, że zasłaniają całą główną ulicę. Przechodzicie więc na drugą stronę, wyglądacie zza rogu i...

Akihabara kojarzy mi się zawsze z wizjami japońskich miast snutymi przez Williama Gibsona choćby w Neuromancerze – ocean kolorowych i krzykliwych neonów nad setkami sklepów nie pozwala nawet na chwilę skupić wzroku. Tłumy ludzi na ulicach, którym brakuje tylko cyberwszczepów za uszami. Dobiegający zewsząd gwar elektronicznych urządzeń i ta niesamowita pogoda – ciepły deszcz. Naprawdę jest to klimat, które dogłębnie przemówi do każdego fana japońszczyzny.

Przechadzając się ulicami Akihabary nie sposób nie zajrzeć do licznych sklepów z elektroniką. Sklepy w Japonii, a tym bardziej w elektrycznym mieście, nie wyglądają tak, jak u nas – zamknięte za szybami z ekspozycją i plakatami. Tam nie ma szyb. Po prostu otwiera się cały sklep, a tym samym wychodzi na ulicę. Czy chce się tego, czy nie, w ciągu kilku sekund człowiek znajduje się w takim molochu zwiedzając kolejne piętra pełne najnowocześniejszych laptopów, plazm, LCDków, a także setek, jeśli nie tysięcy elektronicznych gadżetów. Standy z najnowszymi grami wystawiane są na ulice, a jeśli akurat na topie jest jakieś mordobicie, zawsze można liczyć na sparringpartnera już po kilku sekundach od wzięcia pada do ręki. Można tam stać i godzinę walcząc z kolejnymi przechodniami – nikt nikogo nie przegania, panuje pełny luz. Pamiętam Banana ćwiczącego przed jednym ze sklepów Soul Calibura 2 na Dreamcaście przez kawał czasu, gdzie zgromadził spory tłumek chętnych przetestować gaijinowe skillz.

Główna ulica pełna jest mainstreamowych molochów z elektronicznym mydłem i powidłem, ale dziesiątki malutkich, prostopadłych i równoległych zaułków to prawdziwy raj dla fanów gier video i szperaczy. Malutki sklep w suterenie, do którego trzeba zejść po kilku schodkach, okazuje się sprzedawać używane i oldskulowe boardy do maszyn arcade. Zawsze chciałeś mieć automat Street Fightera II czy choćby Virtua Fightera w domu? Nie ma sprawy, jak masz już obudowę, to chłopaki chętnie dla Ciebie wydobędą z magazynku płytę główną za śmieszne pieniądze. Kolejny malutki sklepik poświęcony tylko grom hentai na peceta, a jest ich tyle, że całkowicie wypełniają ściany pomieszczenia. I kolejny tylko z anime, następny – z akcesoriami i figurkami z gier i anime. O, proszę, skórzana kurtka Squalla z Final Fantasy VIII. Trochę kusa, bo nie przykrywa nawet pępka, ale jeśli ktoś ma na nią ochotę, to czemu nie... Może sobie nawet dokupić Gunblade'a, a potem z zakupami wpaść do kilkupiętrowego salonu gier, którego właścicielem jest Sega i sprawdzić w akcji najnowsze automaty.

Jeśli celem wizyty są sklepy z grami – są ich dziesiątki. Od wspomnianych mikrusów z wynalazkami (mogę przysiąc, że widziałem sklep specjalizujący się tylko w grach i anime z Gundamami, a z tego, co pamiętam na japońskim rynku w ciągu dekady wydano około 120 gier z serii Gundam), aż po kilkupiętrowe molochy wypełnione po brzegi dobrami. Na parterze takich gigantów są zawsze nowości, ale my idziemy na górę, a im wyżej, tym fajniej. Zaczynają się gry używane, za grosze (gra sprzed pół roku bez instrukcji potrafi kosztować trzydzieści złotych), są akcesoria, na które też można trafić konkretny deal (arcade stick Capcomu za dwie dychy), często także wyprzedaże leżaków magazynowych, które ktoś gdzieś namierzył (nowiutkie SNESy!)... Wreszcie, niektóre sklepy wręcz specjalizują się w starej szkole; grach i konsolach, o których marzą kolekcjonerzy. Jest tu absolutnie wszystko od samego początku gier video.

Byłem tam już kilka razy, a ciągle mam ochotę jeszcze raz poszwędać się wieczorem po tych ciasnych uliczkach. Akihabara jest magiczna. ■ ■ **Gulash**

JAPOŃSKA GORĄCA DZIESIĄTKA

Dane z dnia 19.03.2006

1	**Final Fantasy XII**	PS2	Square Enix
2	**Animal Crossing: Wild World**	NDS	Nintendo
3	**Brain Training For Adults 2**	NDS	Nintendo
4	**Gentle Brain Exercises**	NDS	Nintendo
5	**Brain Training For Adults**	NDS	Nintendo
6	**Samurai Warriors 2**	PS2	Koei
7	**Mario Kart DS**	NDS	Nintendo
8	**Senken Densetsu DS: Children of Mana**	NDS	Square Enix
9	**Guitar Freaks V & Drum Mania V**	PS2	Konami
10	**Chou-Gekijou-Ban Keroro Gunsou**	NDS	Bandai

▶ **FINAL FANTASY XII**

Jak można było się spodziewać, dwunasta część chyba największej (pod względem sprzedaży i uwielbienia graczy) sagi w historii gier video zarządziła niepodzielnie.
W pierwszym tygodniu ponad milion siedemset tysięcy egzemplarzy znalazło nabywców, a przecież na tym się nie skończy. W samej Japonii tę grę kupi prawie trzy miliony osób...

N(E)O COMMENTS

NIEBIESKI EKRAN ŚMIERCI...

MARCELLUS

Sprawdzają się najgorsze koszmary wszystkich graczy konsolowych – gry na konsole są (i zapewne będą) coraz częściej patchowane. Ale tego, co wydarzyło się przy okazji wejścia na rynek wyczekiwanego Ghost Recon: Advanced Warfighter, chyba nikt się nie spodziewał. Ba, nikt nawet nigdy nie słyszał o tym, żeby gra potrafiła zepsuć konsolę (czy komputer...). Owszem, niektóre co bardziej zjadliwe wirusy komputerowe potrafią sprzęt zniszczyć, ale żeby programistom udało się stworzyć grę, która tego „przypadkiem" dokona?
I to na dedykowanej platformie, której możliwości powinni świetnie znać, a nie tworząc grę na pecety, których możliwych konfiguracji sprzętowych są, nie przesadzając, miliony?

Czy wina leży po stronie developerów gry, a może twórców systemu operacyjnego lub producentów podzespołów? Ja, wkurzony, stawiam na Microsoft, którego OSy znane są ze swoiście pojmowanej stabilności.
I tu mała rada dla amerykańskiej armii pracującej nad systemami dla cyberżołnierzy przyszłości – jeżeli będziecie chcieli zlecić komuś stworzenie systemu podobnego do Integrated Advanced Warfighter z GRAW, to na miłość boską nie dawajcie tego Microsoftowi – chyba nie chcecie, żeby na polu walki waszym żołnierzom pojawił się na HUDzie Blue Screen of Death (nomen omen...). Oczywiście trochę demonizuję, ale chyba tylko trochę – bo jakoś tak jest, że na „zwiechy" cierpią/cierpiały głównie konsole jadące na systemach operacyjnych Microsoftu – Dreamcast (dla przypomnienia – zmodyfikowany Windows CE) oraz właśnie Xbox 360.

Mam jednocześnie nadzieję, że Sony i Nintendo wyciągną wnioski (Microsoft pewnie już wyciągnął, i dobrze, może będzie lepiej) z tego, co przydarzyło się konkurencji i ich gry nadal będą tak wolne od bugów, jak to tylko będzie możliwe, gdy na rynku pojawi się Revolution oraz PlayStation 3, które z kolei współpracować ma przecież z systemem operacyjnym Linuxa i siecią. No właśnie, czy z sieci nie może nadejść jakieś kolejne zagrożenie dla naszych konsol z coraz bardziej rozbudowanymi i otwartymi na nią systemami operacyjnymi? Czy rzeczywiście Xbox Live! jest nieprzemakalne dla hackerów i wirusów? Czy PS HUB będzie? A jak nie to co? Dziesiątki „poprawek krytycznych"?

Fajnie byłoby, gdyby gry były jednak od bugów wolne. Tym bardziej, że tendencja – „eee, jak coś zwaliliśmy, to spatchujemy i po krzyku" jest powszechna na pecetach i mimo pewnych plusów patchowania – po takiej akcji zawsze pozostaje niesmak. Wyobrażacie sobie bugi w God of War lub w Zeldzie? A w grach na X360 – i to tych najlepszych (np. DOA4, GRAW) – są one smutną rzeczywistością. Czyżby rację mieli ci, którzy krakali, że Microsoft zniszczy naszą idylliczną konsolową rzeczywistość? Oby nie, oby... ■

CRAPMASTERZY

JAKO ŻE WŁAŚNIE TRZYMACIE W RĘKACH KWIETNIOWY NUMER NASZEGO PISMA, Z PEWNOŚCIĄ WIELU Z WAS UZNA TEN TEKST ZA ZWYKŁY DOWCIP.

Tymczasem ręczę głową, że tak nie jest, chociaż może dla własnego spokoju zachowajcie do niego odrobinę dystansu, a ja ze swojej strony spróbuję wprowadzić Was w dobry nastrój mocno skróconą historią crapów w N+. Bo jeśli jeszcze tego nie wiecie, tym razem przyjrzymy się rynkowi tak zwanych gier „low-price", z których większość to właśnie znienawidzone przez recenzentów (a ukochane przez czytelników lubiących zabawne recenzje) pozycje określane tym wesołym mianem.

CRAPY PLUS

Nawet jeśli nie jesteście z nami od samego początku wystarczy, że spojrzycie na tabelkę „jak oceniamy", by zrozumieć, że gry firmy Midas darzymy specyficzną formą „sympatii". Dla nas nazwa tej firmy jest synonimem słowa dno, a jak to napisał Marcellus w jednej z recenzji „firma Midas wbrew swej nazwie zamiast w złoto, wszystko, czego się dotknie zmienia w... wiecie w co!". Cóż, troszkę ściemniamy, bo nie każdy tytuł przez nich wydany był kiepski, ale przeważająca większość tak. I właśnie, dlatego średnia ich ocen to 3,625, przy czym najniższa to 1, a najwyższa to aż 6,2 (tu popisał się OG ;).

Dużo lepiej byłoby pastwić się chociażby nad dokonaniami Phoenix, albo SunSoftu, ale niestety dawno już nie mieliśmy okazji napisać o grach tej drugiej firmy. A szkoda, bo przecież od niej wszystko się zaczęło – to właśnie jej Chameleon Twist poraził umysł Josepha (zarobił za to całe 1) i tysięcy czytelników Neo. Drugiej części Grabarz wystawił punkt więcej.

Pierwszym crapem zrecenzowanym w Neo Plus był Dual Heroes od HudsonSoft (ocena 1). Taką samą notę zarobił w N+ 12 od Chesta Rockwella Superman 64, dzięki czemu Nintendo 64 dorobiło się prawdopodobnie dwóch najbardziej znienawidzonych przez nas gier. Warto wspomnieć o dosłownie skopanym przez Merlina Wing Over 2 (N+ 10), który dostał 0 za miód. Debiut Midasa przypada na numer 27 – Banan wystawił ich grze całe dwa oczka.

CRAPMASTERZY

Zabawne jest to, że wiele znanych i uznanych firm ma na swoim koncie kilka tytułów, jakich z pewnością należy się wstydzić. Gdy w N+ 26 zadebiutował dział o crapach, z czterech tytułów, które otrzymały ocenę 2, aż dwa wydało Electronic Arts. Równie dobrze poradziły sobie później Barbie Super Sports i Coolboarders 2001 wydane przez Sony.

O crapach pisały różne osoby. Nolster miał przyjemność wlepić tenisowi SunSoftu szkolną „dwójkę", a Gulash wystawił 1 grze Batman Beyond. Brat rozdawał „dwójki" we wczesnych numerach N+, a później zastąpił go Marcellus, który po serii recenzji tytułów na 1 i 2 oczka napisał: „Proponuję nowy sposób oceniania gier Midasa – zamiast oceny wpisujemy „Midas"... I wszystko jasne!". Zastępca naczelnego ogólnie dużo zdrowia stracił przy crapach i w N+ 43, gdzie GP Challenge ocenił na 1 punkt, napisał: „To już recydywa i kufa wyrok będzie wysoki, a ocena niska". Załamanego nerwowo Marcela zastąpili Qoora i Matt, a ostatnio Midasami zajmował się autor tego tekstu.

Co ciekawe, nasza ukochana firma nie zawsze wydawała złe gry i kilka z nich dostało ocenę 6. Ostatni ich tytuł, jaki zagościł na łamach naszego pisma – Alarm for Cobra 11: Police Pursuit – zarobił ode mnie calutką czwórkę.

ZŁOTO GŁUPCÓW

Można się śmiać z ocen gier wydawanych przez Midasa, ale nie zmienia to faktu, że w sierpniu ubiegłego roku firma zadeklarowała, iż jej stoisko znajdzie się na tegorocznej wystawie Electronic Entertainment Expo. Nie ma się co dziwić – w 2005 firma zanotowała pięćdziesięcioprocentowy wzrost sprzedaży w Wielkiej Brytanii i to między innymi dzięki takiemu koszmarkowi, jak He-Man, który osobiście oceniłem na 4 punkty. Nic Wam to nie mówi? To po prostu wiedzcie, że do tej pory sprzedało się na świecie aż dziewięć milionów ich gier, co tylko potwierdza, że Midas może i zamienia wszystko w „wiecie co", ale potrafi na tym zarobić ogromne pieniądze.

Nie gorzej wiedzie się chociażby firmie Crave, utworzonej w 1997 roku, a wydającej gry na wszystkie duże konsole (bez X360) oraz handheldy, a także kilku innym crapmasterom, jak choćby 505 Game Street, XS Games, M3D Europe czy Playlt. Na czym polega fenomen crapów?

CRAPMASTERÓW DZIEŁA WYBRANE

TENGAI

Japoński scrollowany shooter firmowany przez Psikyo, w którym bohater leci przez las i strzela do wszystkiego, co się rusza. I pisząc leci, mam na myśli dokładne znaczenie tego słowa: nie ma statku, nie ma samolotu, tylko sobie leci. Shooterów nigdy za wiele, ale ten jest wyjątkowo szkaradny, bo grafika tej pozycji to już nie czasy PS one ale SNESa. Za to soundtrack może posłużyć fanom japońskości jako muzyka relaksacyjna lub służąca do medytacji – jakieś brzdąkanie, dziwne dźwięki i jęki rozwalanych cyberdemonów.

FITNESS FUN

Fitness Fun to gra muzyczna, która – o dziwo – może przez kilkanaście minut się podobać. Na dole przesuwa się specjalny pasek sygnalizujący kiedy mamy wciskać przyciski, na górze tańczy sobie panienka. Tańczy to może za dużo powiedziane – ona sobie podryguje, bo animacja jest słabiutka, no ale coś tam się dzieje. Grę totalnie kładą kawałki muzyczne – to jakieś wariacje chorej nastolatki na temat kwiatków, różu, kotków... A przynajmniej mi się tak kojarzą. Ba, ma nawet plakaty z kotkami w swoim pokoju. Brrr...

IRON SEA

Oto jedyna w swoim rodzaju możliwość wcielenia się w marynarza japońskiej floty wojennej i przeżycia kilkudziesięciu największych bitew Drugiej Wojny Światowej na własnej skórze. Aha. Marynarz, w którego przyjdzie nam się wcielić, jest operatorem działa, luku torpedowego i karabinu maszynowego jednocześnie, strzelającym do statków i samolotów w iście morderczym tempie. Zajęcie to jest zabawne przez trzydzieści sekund, a potem zaczynają boleć oczy od grafiki składającej się z kilku kresek.

ZOMBIE ATTACK

Zombiaki zaatakowały miasto, a ludzie schronili się przed nimi czekając na pomoc. Ta ostatnia nadchodzi w postaci odzianej w skórzane wdzianko panienki z mieczem, pistoletem i workiem świętego ryżu do rzucania w nieumarłych. Nie, naprawdę. Ból sprawia przejście kilku kroków, a plomba sprzedana zombiakowi odrzuca go na piętnaście metrów. No i do tego konieczność ratowania debili stojących w miejscu i czekających na ataki, skutecznie zniechęca do zagłębienia się w to cudo.

FIGHTING ANGELS

W Japonii mężczyźni bez skrępowania oddają się swoim fascynacjom bandażowaniem, bukakke... no dobra, na tym poprzestańmy. Fighting Angels przywędrowało z Kraju Kwitnącej Wiśni i opowiada o walkach rozebranych do bikini dziewcząt na naprędce zmontowanej plażowej arenie. Panny są nawet niebrzydkie, ale ich animacja rozbawia do łez. Cios jednej za zawodniczek to atak pupą z rozbiegu i wyskoku. A czy wspomniałem, że biusty radośnie falują, jak nie przymierzając w Dead or Alive?

PIERWSZE PRAWO LUCASA

Na początku tego roku George Lucas stwierdził, że niedługo nikt nie będzie kręcić wysokobudżetowych filmów, bo jest to zwyczajnie nieopłacalne. Nie ma sensu wydawać dwustu milionów dolarów, jeśli te pieniądze nie mają szansy się zwrócić, a jako przykład takiego niepowodzenia podał porażkę *King Konga* (choć tu się oczywiście pomylił, bo *King Kong* przy budżecie 200 milionów dolarów, pomijając koszta marketingu, przyniósł do połowy marca ponad 500 milionów dolarów przychodu, a do tego dojdą przecież zyski ze sprzedaży DVD, licencji itp). Ojciec Star Wars uważa, że w przyszłości zdecydowana większość nowych filmów produkowanych będzie za mniej więcej piętnaście milionów dolarów.

Podobne głosy daje się słyszeć w odniesieniu do rynku gier – argument o coraz wyższych kosztach pojawia się za każdym razem przy okazji dyskusji o produkcji nextgenowych tytułów. Coraz więcej osób uważa, że potrzeba będzie ogromnej ilości gotówki (i czasu) żeby stworzyć megahit, a wydawcy nie tylko nie będą w stanie sobie na to zbyt często pozwolić, ale prawdopodobnie w ogóle nie podejmą ryzyka wyłożenia kilkunastu milionów dolarów, obawiając się komercyjnej porażki gry. Może się zatem okazać, że wiele firm pójdzie w ślady Majesco, które ostatnio zwinęło żagle i przeniosło się na rynek gier niskobudżetowych.

TANIO

Wiele filmów nakręconych małym nakładem finansowym nigdy nie trafia do kin, tylko od razu na DVD i podobnie jest z grami, które nawet nie próbują konkurować z hitami pokroju Metal Gear Solid, Halo, czy San Andreas. Najczęściej są to produkcje młodych autorów próbujących jakoś zaistnieć w branży.

Wiadomo, że takich tytułów nie wyda żaden szanujący się gracz na rynku i dlatego właśnie powstały Midasy i inne mniejsze firmy, które w crapach widzą swoją szansę. Sposób na wydanie gry gorszej jakości jest dosyć prosty – musi mieć niską cenę i powinna trafiać do ludzi, do których nie są skierowane największe hity na rynku.

Z niską ceną na przykład uderzył wydawca Serious Sama, GOD Games. Firma postanowiła sprzedać ten tytuł po niższej cenie (dwadzieścia dolarów) i jak się okazało był to strzał w dziesiątkę. Niska (relatywnie) cena na pewno jest tym, co skłania do zakupu między innymi rodziców (na przykład robiących prezent swoim pociechom) nie znających się dokładnie na grach i nie potrafiących ocenić, jaka jest jakość kupowanego przez nich produktu.

Z pewnością widzieliście także tanie gry w koszach hipermarketów – u nas dominują gry na PC, ale kto powiedział, że na Zachodzie w takim Tesco czy innym Geancie nie stoją przy kasach kosze wypełnione Midasami? W szale zakupów niejedna osoba wybierze sobie coś mającego ładne opakowanie. De facto, jak już wspomniałem, dziewięć milionów osób na świecie zdecydowało się na taki krok, a przecież Midas to nie jedyna firma sprzedająca crapy.

INACZEJ

Dobrym pomysłem jest sprzedaż gier przez internet. Do tej pory dotyczyło to tylko rynku PC, ale teraz na dysk twardy Xboxa 360 można zassać proste pozycje z Xbox Live Marketplace i na pewno nie inaczej będzie w przypadku PlayStation 3.

Jedną z najpopularniejszych gier ściąganych z netu przez pecetowców jest Diner Dash, w której kelnerka Flo musi obsłużyć jak najlepiej i jak najszybciej gigantyczną liczbę klientów. John Welch, szef PlayFirst, wydawcy Diner Dash twierdzi, że sprzedano już ponad pięćdziesiąt tysięcy kopii w cenie dwudziestu dolarów i codziennie liczba ta zwiększa się o kolejny tysiąc. Zrobienie takiej prostej gry kosztowało mniej więcej dwieście tysięcy dolarów – teraz pomyślcie, że kosztuje ona ledwie kilka procent tego, co hity tworzone za kwoty rzędu dziesięciu, dwudziestu milionów dolarów (mówi się, że budżet Ojca chrzestnego wyniósł kilkanaście milionów dolarów), a zobaczycie jak bardzo opłacalne jest robienie tanich, nieskomplikowanych tytułów.

Sprawa jest prosta – jeśli spędzasz cztery miesiące na pisaniu gry i zarabiasz dwadzieścia tysięcy dolarów, to jesteś w lepszej sytuacji, niż gdybyś tworzył ją dwa lata i zarobił na tym sto tysięcy. Tym tokiem rozumowania idzie wielu młodych autorów, którym nie zależy na tym, by pracować w korporacji i stworzyć dla niej jeden hit w ciągu kilku lat. Tworzenie kilku gier i możliwość pracy w małym zespole, w domowej atmosferze, przekonuje wielu developerów.

Jak się okazuje, tego typu gry zarobiły w USA w zeszłym roku około 250 milionów dolarów, co może jest niewielkim kawałkiem tego niezwykle dużego rynku (według PricewaterhouseCooper jego wartość to 8,4 milardy zielonych), ale na pewno nie jest to też mało.

TERAZ TWÓJ RUCH

Długość życia wysokobudżetowego tytułu jest raczej krótka – najlepiej sprzedaje się tuż po premierze, czyli wtedy, gdy dużo mówi się o nim w prasie, telewizji, czy w sieci. Po pół roku większość graczy zupełnie przestaje się nim interesować. Spirala nakręca się ponownie, gdy trafi do platynowej serii.

Tymczasem wiele firm tworzy gry tanie, niezbyt dopracowane, czy dopieszczone graficznie, ale zabawne i przede wszystkim łatwe do zdobycia. Midasowe szmiry, w przeciwieństwie do wielkich hitów, trafiają do rozmaitych sklepów, w dużej ilości do kiosków, czyli tam, gdzie ludzie zaglądają codziennie. Właśnie tego typu pozycje mogą tam leżeć miesiącami, a mimo to – będą stale kupowane. Zresztą złośliwie można powiedzieć, że są tak słabo wykonane, że się nie starzeją – zawsze były i będą obleśne, ale jak widać nie wszystkim to przeszkadza. Warto pamiętać, że crapy bardzo często trafiają do dzieci, rodzice na przykład kupują im je na urodziny, a bardzo młody człowiek przecież aż tak bardzo nie przejmuje się tym, że jego samochód nie ma miliona polygonów, a zaledwie piętnaście tysięcy.

TAK BYŁO, JEST I BĘDZIE

Tanie gry są popularne mają swoje miejsce na rynku nie od dziś. Te same rzeczy, o których mówa w tym tekście, pisano w jednym z brytyjskich pism prawie dwadzieścia lat temu. Zabawne, że wtedy analitycy twierdzili, że w niedługim czasie produkcje niskobudżetowe stanowić będą aż sześćdziesiąt procent ogółu sprzedanych gier.

Niewiele rzeczy się tak naprawdę zmieniło, a najważniejszą z nich jest grupa odbiorców gier „low-bugdet" oraz „full-price". Nie spodziewam się, żeby osoby czytające prasę specjalistyczną i żywo zainteresowane tą formą rozrywki doceniały rolę crapów, ale musicie wiedzieć, że ich wydawcy działają często na zasadzie „jeśli tradycyjni gracze nie kupują mojej taniej gry, dlaczego nie wyjść poza tę grupę odbiorców?". W ten sposób powstają tytuły dla kobiet (głównie dla pań w wieku około 35 lat), rodzinne, przeróżne puzzle i inne nie mające w tej chwili racji bytu wśród ukochanych przez nas hitów od Capcomu, Konami, czy Nintendo. Ich twórcy uważają, że to oni są świeżym oddechem, niektórzy nawet używają nazwy „punk-rockiem" branży – stale eksperymentują z nowymi gatunkami i nie dają rynkowi zamknąć się w pięciu czy sześciu najpopularniejszych gatunkach gier.

Co ciekawe, crapmasterzy często sięgają do katalogów wydawniczych niewielkich japońskich firm, dzięki czemu fani wykręconej japońszczyzny mają często jedyną możliwość sprawdzenia niektórych gier w akcji. Jako przykład niech posłużą shootery Gigawing Generations czy choćby Castle of Shikigami, z pewnością kultowe w niektórych kręgach.

Warto jeszcze wspomnieć o włoskiej firmie 505 Game Street. Otóż dzięki wysokiej, udokumentowanej sprzedaży licznych crapów firmie łatwiej było dotrzeć do japońskich drugo- i trzecioligowców i podpisać stosowne umowy, dzięki czemu wydają również tytuły ze środkowej półki. Armored Core: Nine Breaker, Stella Deus, Magna Carta, Graffiti Kingdom, Harvest Moon czy choćby Samurai Western.

NA SAMYM DNIE

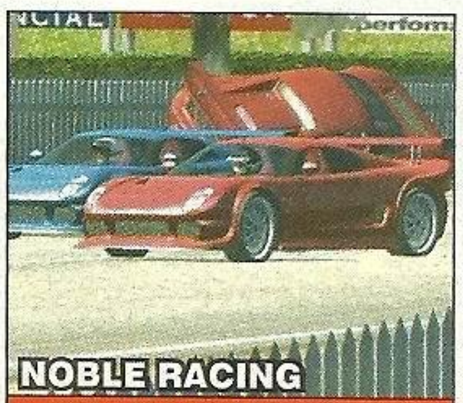
Oczywiście crap zawsze pozostanie crapem – ciężko żebyśmy doceniali twory brzydkie, zawierające mnóstwo błędów i często niegrywalne. Warto jednak pamiętać, że przyzwyczailiśmy się do pewnego poziomu i mamy coraz wyższe oczekiwania, a tymczasem tytuły niskobudżetowe trafiają do zupełnie innego grona odbiorców i może po prostu powinniśmy zerknąć na nie z innej perspektywy. Nie chcę straszyć, ale za rok może okazać się, że właśnie gry niskobudżetowe będą stanowić ponad pięćdziesiąt procent gier wydawanych na PS2, bo wielcy wydawcy gromadnie rzucą się na konsole nowej generacji. Osoby, które nie zdążą się przestawić na nowe konsole, będą niejako skazane na Midasy i pochodne. Oczywiście nikt i nic nie przekona ani mnie ani Was, że lipny He-Man jest bardziej grywalny i ciekawszy niż God of War. Nas jako graczy powinno interesować tylko to, by kolejne pozycje były jak najlepsze, a to, że branży się to coraz mniej opłaca ,niech pozostanie problemem autorów i wydawców. Nie powinniśmy jednak całkowicie przekreślać crapmasterów, bo chcemy tego, czy nie – rosną w siłę.

Mielu ■ ■

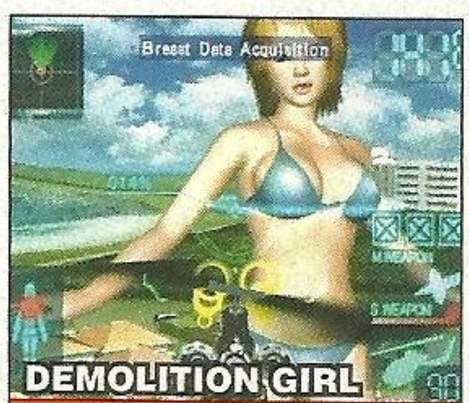
Dynasty Warriors dla ubogich. On lub ona z kataną na polu walki i wielkie zadanie: wyrżnij stu przeciwników. Nie jestem pewien, czy Shogun wcielał do swojej armii żołnierzy mających nie tylko problemy z myśleniem, ale także z poruszaniem się, bowiem przeciwnicy w Shogun's Blade stoją w miejscu i czekają na rzeź, machając nieporadnie mieczykami co pół minuty. Rzeźnia jest przekomiczna – detekcja kolizji nie działa, animacja nie istnieje, całość jest tak wolna, że można zasnąć... zzZZzZzzzz...

A co robi w tym towarzystwie Giga Wing Generations, gra firmowana jakby nie było przez Taito? Proszę bardzo – nawet crapmasterzy mają coś takiego w swojej ofercie. Problem w tym, że o ile Giga Wing i Giga Wing 2 na Dreamcasta wydane kiedyś przez Capcom były fajne, choć krótkie (kończyło się je w piętnaście minut), Generations pisała chyba jakaś inna ekipa. Wygląda to przefatalnie, a kolejne poziomy doczytują się godzinami, powodując spadek emocji, jeśli jakimś cudem jakiekolwiek się pojawiły.

Ktoś miał może i w miarę ciekawy pomysł, ale na przerywnik, a nie na całą grę. Herakles musi dostać się na szczyt Olimpu, by przeprowadzić męską rozmowę z Zeusem. Ładne menu, niebrzydkie rysunki wprowadzające do misji... I zaczyna się długa podróż w górę, po kolejnych platformach. To wszystko. Można rzucać złotą kupą w szczury i latające paskudztwa, a także budować jednym ruchem palca specjalne pomosty. W tak szacownym towarzystwie Hercacles wyróżnia się i to zdecydowanie – na plus.



Szlachetny Wyścig... Tytuł może taki sam, jak choćby Testowa Jazda czy Potrzeba Szybkości, prawda? Nieprawda i wszyscy o tym wiemy. Z samej gry nie ma jednak co się specjalnie śmiać – widać, że ktoś natrudził nad przygotowaniem znośnego, lekko symulacyjnego modelu jazdy z ręcznym hamulcem i poślizgami, opracował jakieś tory... Niestety nie wyszło z silnikiem, bo samochód jakoś dziwnie ślizga się po asfalcie, a animacja rwie i chrupie jak oszalała na każdym zakręcie. Niestety, padaka.



Ktokolwiek wymyślił tę grę – chylę przed nim czoła. Wielka, zmutowana w wyniku ugryzienia przez dziwnego kraba dziewczyna w kostiumie kąpielowym demoluje miasto na wyspie Okinawa, a gracz w śmigłowcu ma za zadanie ją powstrzymać strzelając, rzucając bomby, czy oszałamiając kreaturę gazem pieprzowym. Najpierw jednak musi zeskanować jej ciało, w tym naturalnie biust specjalnym skanerem. Emocje sięgają zenitu – prawie jak na meczu piłkarskim ligi okręgowej. Dżizas...

PSP VS. NDS
DRUGIE STARCIE

DROGI PRZENOŚNYCH KONSOL SONY I NINTENDO MIAŁY BYĆ ZUPEŁNIE ODMIENNE. NINTENDO CELOWAŁO PRZECIEŻ W MŁODYCH ODBIORCÓW, STAWIAŁO NA INNOWACYJNE GRY, SONY ZAŚ OSTRZYŁO SOBIE ZĘBY NA STARSZYCH, BARDZIEJ DOŚWIADCZONYCH I BYĆ MOŻE ZNUDZONYCH ZABAWKAMI LUDZI.

Nintendo promowało nową formę zabawy z grami, a jej urzeczywistnieniem miał być dotykowy ekran i rysik w miejsce tradycyjnego kontrolera. Sony natomiast nie chciało skazywać graczy wyłącznie na ratowanie przenośnych światów i zdobywanie punktów, więc obok tej formy zabawy zaproponowało dodatkowo filmy, muzykę, internet i przeglądarkę zdjęć. A także duży ekran LCD o niespotykanym dotąd kontraście i rozdzielczości.

Wśród producentów i klientów mówiło się, że wprowadzając na rynek PlayStation Portable, Sony przygotowało nie tylko mocnego i poważnego konkurenta dla Nintendo, ale jednocześnie konia trojańskiego, który skutecznie namiesza na polu iPodów, jukebox'ów i innych przenośnych systemów rozrywki. „iPod to gadżet do przenośnej rozrywki, podobnie, jak konsole Nintendo." – mówił Kaz Hirai z Sony – „Każde z tych urządzeń ma zapewnić nam inny poziom zabawy, kiedy jesteśmy poza domem. Nasza wizja PlayStation Portable jest następująca: niech to będzie jedno urządzenie, ale takie, które zaproponuje ludziom wszystkie możliwe odmiany przenośnej zabawy."

Być może przez to, że Sony i Nintendo miały kompletnie różne plany i strategie; przez to, że obie platformy celowały w inne grupy odbiorców, a także proponowały zupełnie inne gatunki gier, warto spojrzeć na nie, jak na największych i najbardziej zagorzałych rywali. Co by nie mówić, oba handheldy trafiły na te same półki sklepowe i ze wszystkich sił walczą już o własnych klientów. Bądźmy do bólu szczerzy – dotykowy ekran NDSa to żadna rewolucja, choć z pewnością miła odmiana na polu standardowych krzyżaków i analogowych gałek. Natomiast PSP wystartowało zbyt późno, aby załapać się na upragnione miano „walkmana XXI wieku". W opinii wielu walkmanem został już wcześniej iPod, choć pojawienie się kieszonsolki Sony na pewno w dalszej perspektywie w jakiś sposób zaważy na popularności białego, muzycznego prostokąta.

PRZESZŁOŚĆ

Nie da się ukryć, że Nintendo DS (Dual Screen? Double Screen? Deadly Strike? Chyba nigdy się tego już nie dowiemy...) i PlayStation Portable zaistniały w naszej świadomości, jako dwa zupełnie różne urządzenia do gier. Nie da się również ukryć, że w przeszłości oczekiwania i spekulacje odnośnie tych sprzętów zawsze pozytywnie mówiły o maszynie Sony i niezbyt wesoło o gadżecie Nintendo. Już sam projekt NDSa i jego słaba (w porównaniu z PSP oczywiście) specyfikacja techniczna automatycznie skreślały go z list zakupów tych ludzi, którzy w handheldzie nowej generacji cenili sobie przede wszystkim nowoczesność. Nie dla nich to brzydkie, przypominające puderniczkę babci urządzenie, na którym bawić się będą wyłącznie dzieci. Czy ktoś to w ogóle kupi?

Do sceptyków niespecjalnie przemawiały również liczby. Jeśli komuś nie podobał się design konsoli Nintendo i wizja wszystkich tych Mario-gier i Yoshi-gier, to zdrowo przecierał oczy w momencie, gdy okazało się, że aż 67 procent amerykańskich i japońskich graczy czeka właśnie na NDS. PlayStation Portable plasowało się na zaszczytnym drugim z dwóch miejsc (33 procent oczekujących), choć zawsze miało przychylną opinię zarówno wśród pism, jak i największych krzykaczy na forach dyskusyjnych. Nintendo proponowało innowację, Sony – przenośne wersje największych hitów z PlayStation 2. Nintendo próbowało nowych ścieżek, Sony zaś niespecjalnie kwapiło się z przełamywaniem obowiązujących schematów. Ludzie domagali się innowacji, rewolucji, powiewu świeżości, stąd wybór NDSa.

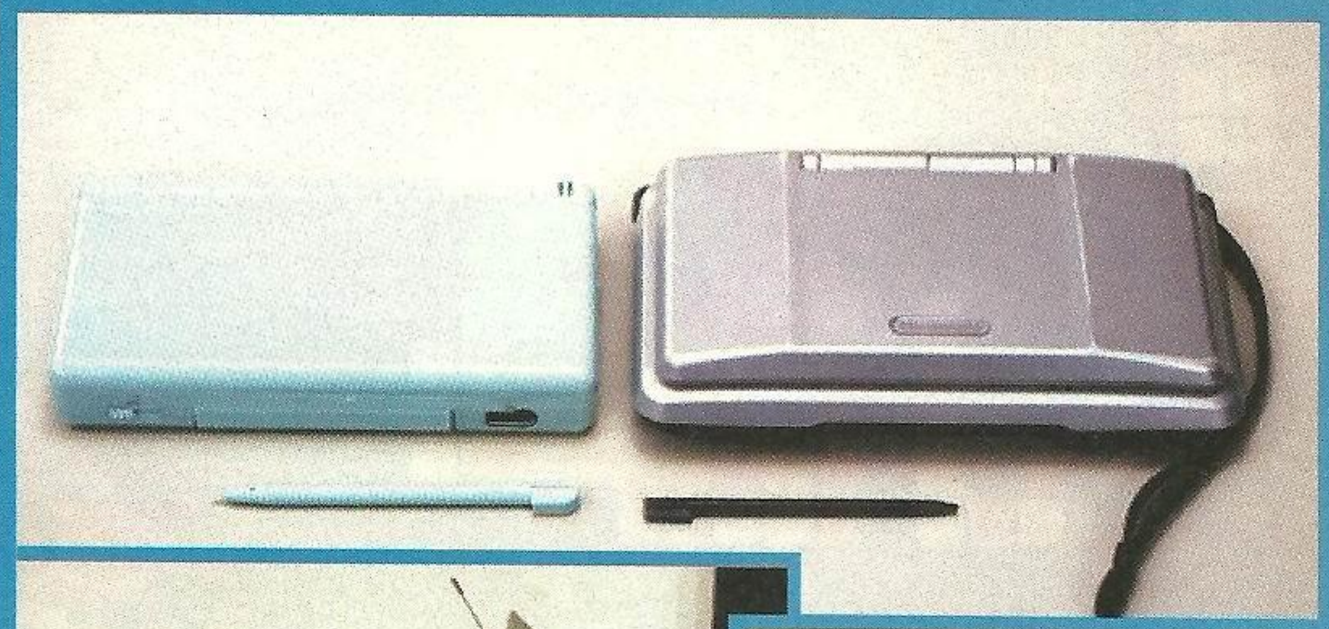
Porównując obie konsole na papierze i dokładnie przyglądając się ich projektom, niejednokrotnie można było odnieść wrażenie, że Nintendo DS to... chory dowcip (120 tys. polygonów na sekundę? Kanciasta obudowa?), a PlayStation Portable to przenośny mocarz o sile PS2. Wszystkie te spekulacje i szepty były oczywiście w porządku, przynajmniej do momentu premiery obu urządzeń i sytuacji, jaka nastała kilka miesięcy po tym. W dniu amerykańskiego launchu (21 listopada 2004) zapotrzebowanie na Nintendo DS było tak olbrzymie, że duże N bez wahania zdecydowało o podbiciu ilości dostępnych na starcie sztuk z 300 tysięcy do pół miliona. W krótkim czasie klienci ogołocili sklepy z Dual Screenów, a kartki z napisem „Sold Out" długo jeszcze gościły na półkach.

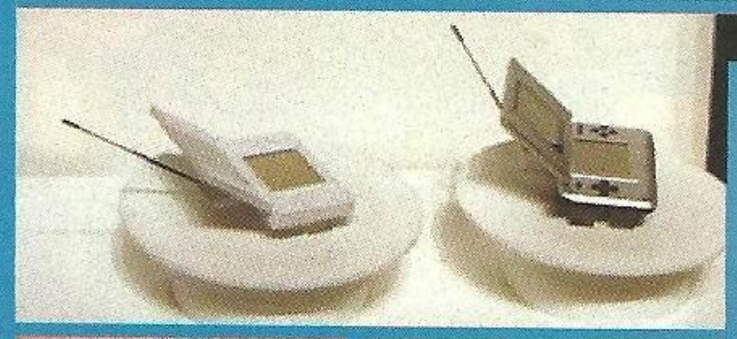
Być może od początku traktowano NDSa jako żart, ale znalazła się ogromna rzesza klientów zainteresowanych wizją zabawy i rozwiązaniami Nintendo. Tak sprawdzone i przetestowane na przestrzeni lat gry, jak Super Mario 64 DS i Warioware: Touched!, a także zapowiedziane Castlevania: Dawn of Sorrow, Metroid Prime: Hunters, i Advance Wars:

Nie da się ukryć, że w przeszłości oczekiwania i spekulacje odnośnie tych sprzętów zawsze pozytywnie mówiły o maszynie Sony i niezbyt wesoło o gadżecie Nintendo.

Te screeny znalazły się tu nieprzypadkowo – oto pięć najlepiej ocenianych gier na świecie dla DSa. W kolejności: Mario Kart DS, Castlevania: Dawn of Sorrow, Advance Wars DS, Meteos i Kirby Power Paintbrush.

■ Dowcip z poprzedniego roku niespecjalnie się sprawdził – NDS znalazł więcej nabywców, niż PSP.





■ DS Lite jest już hitem w Japonii – ludzie dosłownie wyrywają go sobie z rąk w sklepach, bo ciężko dostać to urządzenie. Czekamy też na światowe premiery TV Tunera, przeglądarki do stron WWW oraz na europejski debiut Play-Yan, carta pozwalającego na słuchanie MP3 i oglądanie filmów w MP4.

Co nadciąga na Nintendo DS?

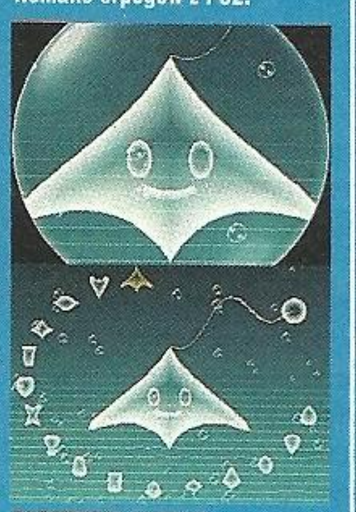
NEW SUPER MARIO BROS
Żaden remake – zupełnie nowy!

METROID PRIME HUNTERS
Shooter fpp z wifi i onlinem.

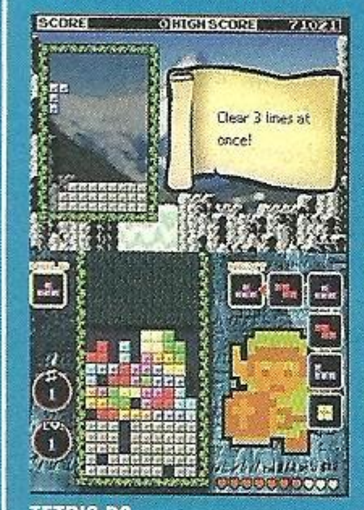
XENOSAGA I i II
Remake erpegów z PS2.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY
Przygodówka prawnicza – rządzi!

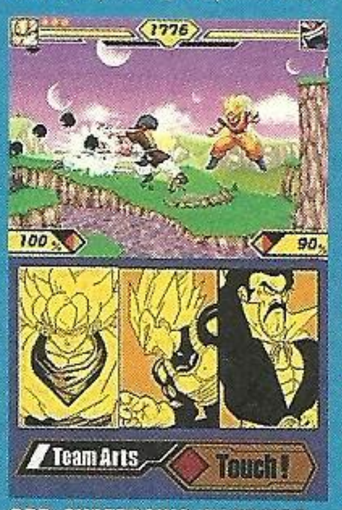
BRAIN TRAINING
Kult w Japonii – jak będzie u nas?



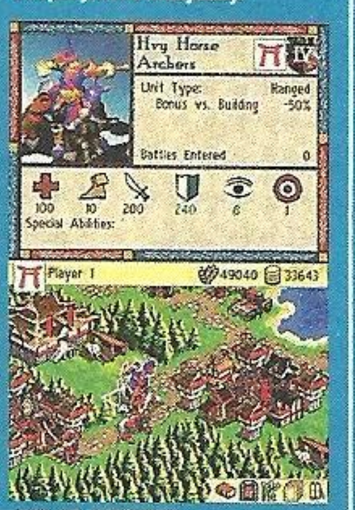
ELECTROPLANKTON
Eksperyment muzyczny.



TETRIS DS
„Tylko Tetris?" – pomyśl: Ninny!



DBZ: SUPERSONIC WARRIORS
Fani będą zachwyceni.



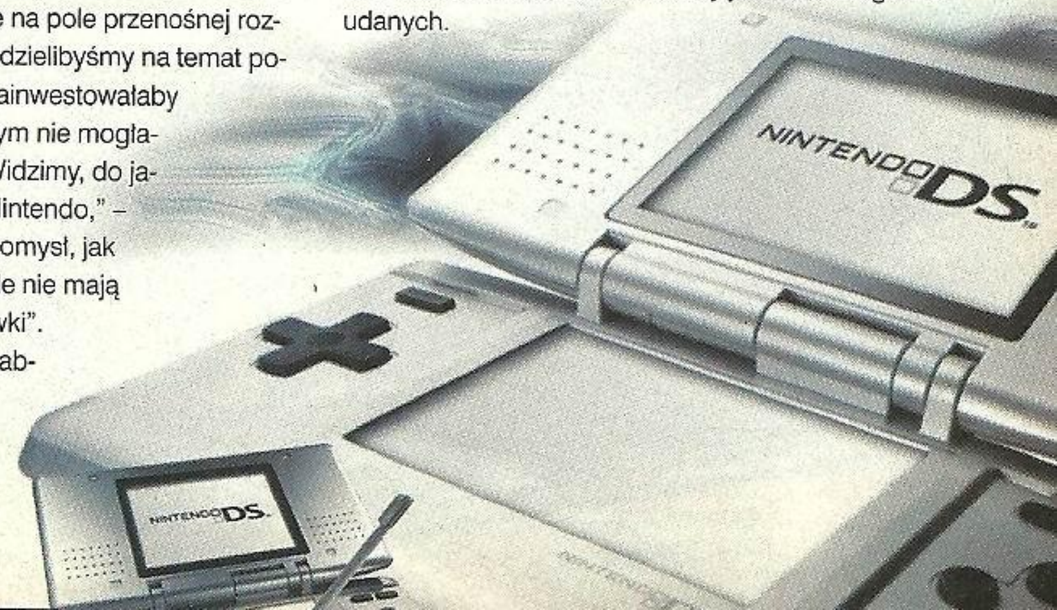
AGE OF EMPIRES
Strategia – idelna na stylusa.

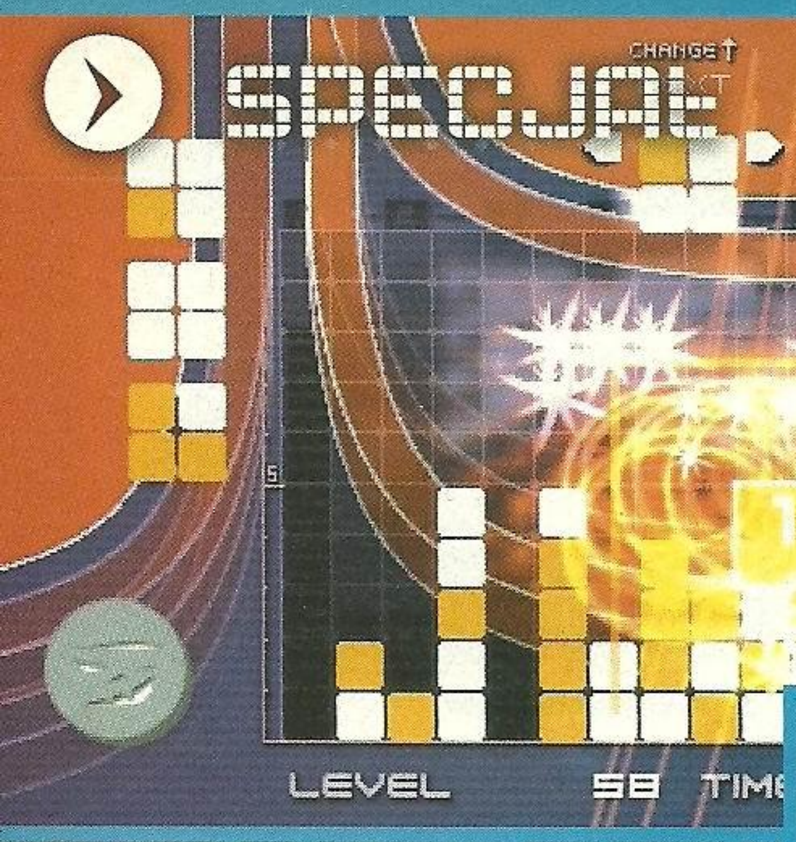
Cokolwiek powiedzielibyśmy na temat polityki Sony, firma nigdy nie zainwestowałaby pieniędzy w projekt, na którym nie mogłaby w przyszłości zarobić.

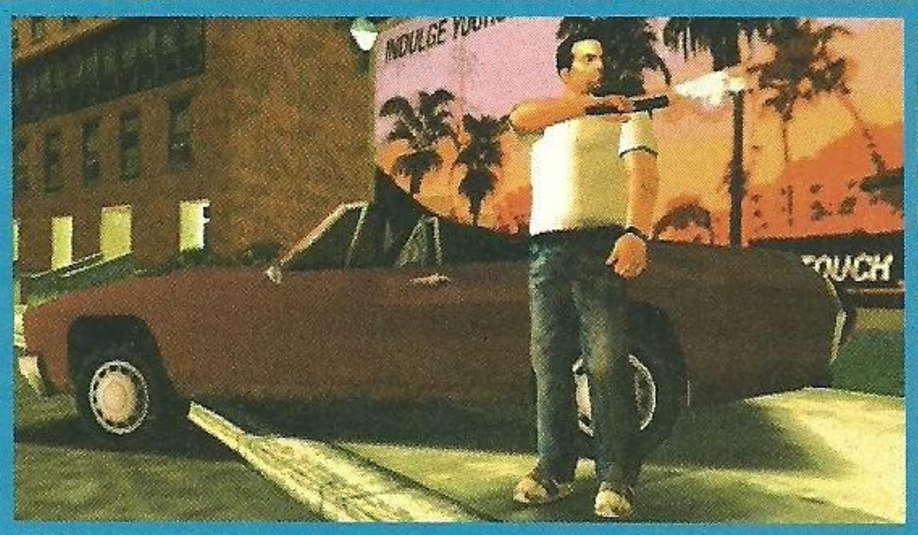
Dual Strike przekonywały graczy, że Nintendo to dobra inwestycja. Z drugiej strony, Nintendo DS w dalszym ciągu jawił się jako konsola do gier i tylko i wyłącznie gier. W przeciwieństwie do PSP, niewiele było pomysłów na to, co można zrobić z NDS poza graniem. Jasne, konsolkę zaopatrzono w łącze WiFi, dzięki czemu bawiliśmy się z innymi użytkownikami za pomocą bezprzewodowej sieci. Oprócz tego możliwa była komunikacja z innymi konsolami, a to dzięki opcji PictoChat. Oczywiście szeptało się, że w przyszłości pojawi się przeglądarka internetowa i najprzeróżniejsze rozszerzenia, ale póki co NDS kojarzył się odbiorcom wyłącznie z graniem.

PlayStation Portable od początku promowane było jako konsola i przenośny multimedialny gadżet w jednym. Sony nie miało doświadczenia na polu handheldów, dlatego decyzję o launchu PSP nazwano z jednej strony dobrym, a z drugiej – bardzo dziwnym posunięciem. Dlaczego dziwnym? Zajrzyjcie w tym miesiącu do działu Retro – absolutnie każdy handheld, który próbował bezpośrednio konkurować z zabawkami Nintendo natychmiast wędrował do piachu. Sega Game Gear, Neo Geo Pocket, PC Engine GT, Atari Lynx... wydawało się niemal pewne, że PlayStation Portable nie wywinie się utartemu schematowi. „PSP to naturalna ewolucja naszej polityki odnośnie rynku gier." – mówił Kaz Hirai – „Doświadczenie dziesięciu lat z PlayStation i prawie pięciu z PlayStation 2 nakierowało nas ostatecznie na pole przenośnej rozrywki." Cokolwiek nie powiedzielibyśmy na temat polityki Sony, firma nigdy nie zainwestowałaby pieniędzy w projekt, na którym nie mogłaby w przyszłości zarobić. „Widzimy, do jakich odbiorców kieruje się Nintendo," – kontynuuje Kaz – „i mamy pomysł, jak dotrzeć do tych, którzy ciągle nie mają przekonania do takiej rozrywki".

Premiera PlayStation Portable (Japonia – 12 grudnia 2004) była ogromnym sukcesem. Być może spora w tym zasługa przytłaczającej kampanii reklamowych, które pozwalały uwierzyć, że PSP będzie technologicznym potworem o niespotykanej dotąd mocy obliczeniowej. Być może spora w tym także zasługa marki PlayStation, która działa na graczy, jak przysłowiowa płachta na byka. Launchowi PlayStation Portable towarzyszyły śliczne, dopracowane i przede wszystkim – znane ludziom gry, a Ridge Racer i WipEout Pure to tytuły, które swoim wykonaniem połknęły absolutnie wszystko, w co kiedykolwiek mieliśmy okazję grać na handheldach. Jednak to nie sama przewaga technologiczna miała zapewnić sukces PSP. Jak wiecie, jeszcze żadna, nawet najmocniejsza przenośna konsola nie wygrała z Nintendo wyłącznie specyfikacją techniczną. PSP oprócz samych gier proponowało dodatkowo oglądanie filmów, słuchanie MP3 oraz przepiękny ekran LCD, a więc argumenty, o jakich Nintendo DS mogło tylko pomarzyć. Bardzo obiecująco prezentowały się także obietnice Sony, w myśl których kolejne, darmowe wersje BIOSu rozszerzałyby funkcje konsoli o nowe, użyteczne elementy. Przeglądanie stron WWW, internetowa telewizja, videofon i GPS było oczywiście śpiewką przyszłości, ale trzeba przyznać, że pozytywnie nastrajało graczy do tego ultra-gadżetu. I o ile premierę zapamiętamy jako dzień, w którym 300 tysięcy konsol rozeszło się na pniu, a część z dostępnych gier po prostu wysadziła nam mózg oprawą A/V, tak kolejne miesiące po launchu nie należały już do szczególnie udanych.







■ Dziewięć najwyżej ocenianych gier na PSP stanowią jak widać konwersje, lub zmiksowane wersje hitów. Oprócz znajdującego się na pierwszym miejscu Lumines, oczywiście. Oto tytuły w odpowiedniej kolejności: Lumines, WipeOut Pure, Ridge Racer, Grand Theft Auto: Liberty City Stories, Burnout: Legends, Tony Hawk's Underground 2 Remix, X-Men Legends 2: Rise of the Apocalypse oraz Everybody's Golf. Czy ten trend się zmieni w przyszłości? Patrząc na zapowiedzi na PSP wydaje się, że raczej nie.

Przenośne Sony dość szybko zaczęło cierpieć na problem małej ilości gier dobrych, rozbudowanych, czy... w ogóle ciekawych. Winny był głównie marketing Sony – przed premierą urządzenia obiecano przecież szlagiery pokroju Gran Turismo 4 Mobile o jakości porównywalnej do PS2, a także całe biblioteki gier ze wszystkich odmian i gatunków. Szybko okazało się, że developerzy rzucili się głównie na trzy z nich: wyścigi (Ridge Racer, Need For Speed Underground Rivals, WipEout), gry przygodowo-zręcznościowe (Untold Legends, Rengoku, Spider-Man 2) oraz logiczne (Lumines, Go! Sodoku, Smartbomb, Mercury). Zabrakło japońskich RPGów, nie było rozbudowanych konwersji z PlayStation 2 (zapomnijmy o Twisted Metal: Head On i Prince of Persia: Revelations), ani... tego cholernego GT4 Mobile. Szybko też zaczęły padać hasła, że o ile samo PSP jest w porządku, tak nie ma zbyt wielu gier, dla których chciałoby się je kupić.

Początkowo PlayStation Portable atakowali ludzie łudzeni głównie piękną grafiką, świetnymi grami oraz szerokimi multimedialnymi możliwościami. Niestety, zamiast pisać naprawdę dobre i rozbudowane tytuły, developerzy zapychali rynek pozycjami średnimi, a często nie najlepszymi. I wtedy właśnie nastały czasy zwątpienia. Podsumowując: Nintendo DS dzięki silnej linii gier (Nintendogs to istne szaleństwo, podobnie seria Brain Training) bardzo szybko przestało być traktowane jako „eksperyment" i zyskało należyty szacunek nawet wśród swoich największych prześmiewców. Ciężko było nie zauważyć, że choć gry odstawały poziomem wykonania od PSP (nawet nie próbujcie porównywać Ridge Racerów na obu platformach!) to ich żywotność, pozytywny klimat i pomysłowość potrafiły na nowo przywrócić ludziom miłość do grania! Ciężko było również nie dostrzec, że Sony dwoiło się i troiło, by PSP dorosło do legendy, jaką wcześniej je uczyniono. Fakt, filmy na nośnikach UMD zyskały na początku sporą popularność (w Ameryce za jedyne 19,99$ dostaniecie teraz ten sam film na DVD i UMD w komplecie), ale z grami było co najwyżej średnio. A gracze pamiętali wszystkie te przedpremierowe obietnice.

TERAŹNIEJSZOŚĆ

Dziś, w ponad rok po premierze obu systemów, stało się jasne, jakie plany odnośnie przenośnych konsol snuło Sony i Nintendo. Dual Screen nie jest następcą Game Boya Advance, nie jest też sukcesorem żadnej z platform Nintendo. „Hydrauliczna" firma od zawsze testuje nowe gałęzie rozrywki, a jeśli odnosi w którejś sukces, to zakotwicza się w niej na dobre. Do piątego stycznia 2006 roku wielkie N sprzedało na całym świecie łącznie trzynaście milionów NDSów, co należy uznać za ogromny sukces.

Zapomnijmy o słabej kondycji PlayStation Portable z zeszłego roku. W ostatnich miesiącach ukazało się tyle miodnych, rozbudowanych i ślicznie wykonanych perełek, że nie ma raczej szans na powrót zeszłorocznej posuchy.

Japoński magazyn konsolowy Famitsu długo debatował nad tym, dlaczego te dwa ekrany Nintendo tak chętnie rozchodzą się wśród ludzi. Oto trzy powody: po pierwsze, docelową grupą konsoli NDS są ludzie szukający lekkiej, przyjemnej i innowacyjnej rozrywki. Po drugie, Nintendo uruchomiło w Japonii sieć hotspotów, a więc punktów, w których ściągać można dema nadchodzących produkcji. Hotspoty stacjonują z reguły w sklepach sprzedających gry, tak więc jeśli zassany tytuł przypadnie graczowi do gustu, może od razu wyłożyć na niego gotówkę. Wreszcie po trzecie – Dual Screen ma w swej bibliotece tytuły sprzedające system. NDS dorobił się mnóstwa fantastycznych produkcji, które aż proszą się o to, aby poświęcić im nieco czasu. Światowym fenomenem okazało się Nintendogs, nie sposób przejść obojętnie obok przenośnego Viewtiful Joe, Castlevanii, fenomenalnego Phoenix Wright, Project Rub, Mario Kart DS, Meteos, czy Mario & Luigi: Partners in Time. Lista jest oczywiście o wiele dłuższa, ale liczy się fakt, że dobre gry były od początku, są i prawdopodobnie zawsze na NDSie będą. Niestety – nadal nie sposób uciec przed myślą, że tylko Nintendo i niewielka grupa developerów wie, jak dobrze wykorzystać potencjał drzemiący w dwóch ekranach konsoli, a dopiero wraz z Mario Kart DS powitaliśmy pierwszą grę na przenośne Nintendo, która NAPRAWDĘ pozwala bawić się online.

Popatrzcie na japońską listę najlepiej sprzedających się gier i konsol z początku marca 2006. Pięć z dziesięciu hitów należy do Dual Screena, zaś sama konsola okupuje pierwsze miejsce w rankingu sprzedaży (49,118 jednostek w jednym tylko tygodniu!). Wygląda na to, że cokolwiek powiemy o NDSie, każde zdanie zaprowadzi nas do wyrazu „sukces". Konsola jest relatywnie tania – w Stanach łykniecie ją już za 140 dolarów, zaś w Polsce – niecałe 550 złotych. Po kolejnej obniżce cen (którą może wymusić premiera Nintendo DS Lite), konsola stanie się już towarem „na każdą kieszeń". Ale nie uprzedzajmy wydarzeń.

Zapomnijmy o słabej kondycji PlayStation Portable z zeszłego roku. W ostatnich miesiącach ukazało się tyle miodnych, rozbudowanych i ślicznie wykonanych perełek, że nie ma raczej szans na powrót zeszłorocznej posuchy. Wraz z Tales of Eternia, Key of Heaven, Breath of Fire III i Ys: The Ark of Napishtim (na razie tylko w USA) PSP odcina się od niekorzystnego trendu, kiedy brakowało mu porządnych gier fabularnych. Syphon Filter: Dark Mirror i SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo to absolutnie najlepsze przenośne strzelanki tpp, GTA: Liberty City Stories zyskało miano „sprzedawcy systemów", zaś Daxter... nie pozwala już spokojnie wrócić do innych platformówek. Taki jest dobry! Szkoda oczywiście, że tak świetne i dopracowane pozycje zaczynają pojawiać się dopiero teraz, ale mamy nadzieję, że od tego momentu PSP będzie już wyłącznie pozytywnie zaskakiwało. Karty pamięci Memory Stick Pro Duo bardzo ostatnio potaniały, ale to w sumie nieważne, bo za 170 dolarów (530 zł) możecie kupić już 4GB dysk twardy do PSP! Do ceny doliczona została dwukrotnie silniejsza bateria litowo-polimerowa (3600 mAh), a całość waży jedyne 125 gramów.

Sony nie zapomina także o ciągłym rozszerzaniu funkcji PlayStation Portable. Najnowszy dodatek do Biosu (2.60) nie tylko poprawia jakość odtwarzanych filmów i umożliwia buszowanie w internecie, ale instaluje dodatkowo w konsoli niezbędne oprogramowanie do czytania kanałów RSS i oglądania internetowej telewizji. Do tego będzie potrzebna jeszcze stacja bazowa, która

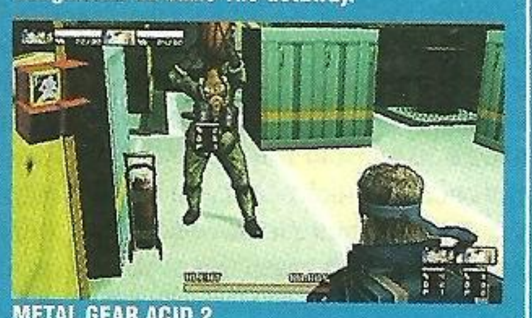
■ UMD Video okazało się niezłym strzałem Sony – praktycznie wszystkie wytwórnie wskoczyły na ten wagonik. My tymczasem czekamy na EyeToya, GPS no i na emulator PS one, który znacznie wzbogaci bibliotekę PSP...

Czym zaatakuje Sony PSP?

SPLINTER CELL: ESSENTIAL
Prequel serii prezentujący początki Fishera.

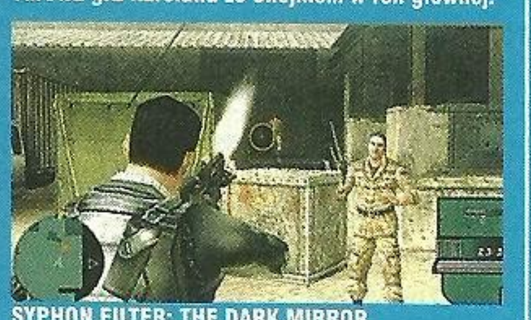
GANGS OF LONDON
Gangsterka na bazie The Getaway.

SOCOM: FIRETEAM BRAVO
Nowa gra – w pełni online, z headsetem!

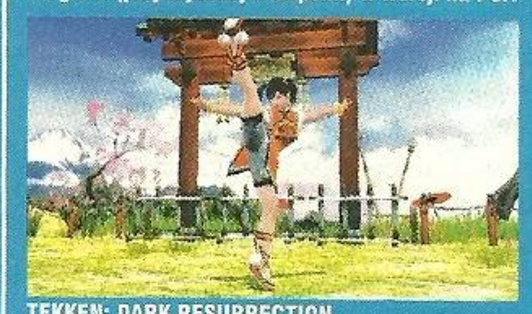


METAL GEAR ACID 2
Turowa gra karciana ze Snejkiem w roli głównej.

MONSTER HUNTER FREEDOM
Megahit (przynajmniej w Japonii) w wersji na PSP.



SYPHON FILTER: THE DARK MIRROR
Nowe misje Gabriela Logana i spółki.



TEKKEN: DARK RESURRECTION
Pełny, poprawiony Tekken 5 w kieszeni.

UNTLOLD LEGENDS 2: WARRIOR'S CODE
Hack & Slash – lochy, potwory, statystyki.

VALKYRIE PROFILE LENNETH
Remake kultowego erpega z PS one.

KILLZONE: LIBERATION
Sequel Killzone, tym razem w wersji tpp.

niebawem pojawi się w sprzedaży. Już teraz chodzą słuchy, że Sony szykuje się do wydania PSP Bios 3.0, który uzupełni nam konsolę o dodatkowe, bardzo pożyteczne funkcje: Sony Mail (do wysyłania i odbierania poczty), Writepad (notatnik), Sony Organizer (kalendarz – przypominacz), Alarm Clock oraz Sony Paint. Instalując oprogramowanie 3.0 być może zyskacie dodatkowo bezpośredni dostęp do internetowego sklepu Sony, z którego odpłatnie pobierzecie muzykę MP3 (atak na iTunes? A jak!). Na tym nie kończą się plany Sony odnośnie PlayStation Portable, ale jeszcze do tego wrócimy.

Ciężko nie zauważyć, że PlayStation Portable ma najgorszy okres już za sobą. Silna linia nowych gier, mocne zapowiedzi i coraz lepsza funkcjonalność urządzenia sprawiają, że przekonuje się do niego niemal tyle samo osób, co do NDS. Fakt, PSP nie sprzedaje się co prawda tak dobrze, jak Nintendo DS (Japonia – 43,110 jednostek zepchniętych w pierwszym tygodniu marca), ale umówmy się, że mocno depcze mu po piętach. Jakiś czas temu podano informację, że dziesięć milionów konsol znalazło nabywców...

Sony powinno jednak zastanowić się nad mocniejszą standardową baterią do konsoli, bo przewagą Nintendo nadal są żywotne akumulatory pozwalające bawić się nawet dwanaście godzin. PSP w dalszym ciągu kurczowo trzyma się firmowej baterii 1800 mAh, która „umiera" już po trzech godzinach pobytu w Liberty City. I to nie jest fajne. W dalszym ciągu procesor konsoli pracuje z częstotliwością 222 MHz (a przecież stać go na znacznie więcej), a filmy UMD zajeżdżają konsolę w dwie godziny. Na szczęście w sprzedaży pojawiły się już zewnętrzne akumulatory osiągające pojemność nawe 4400 mAh!

Gry na PSP prezentują się coraz ładniej i ciekawiej, a Daxter, Syphon Filter czy nowy Socom udowadniają, że grafice handhelda blisko już do poziomu PS2. Nareszcie zaczęły pojawiać się tytuły RPG, a dzięki temu, że ekran PSP ma kapitalny kontrast i rozdzielczość – czytanie na nim malutkich literek nie sprawi nikomu najmniejszej trudności. Jesteśmy już o krok od uwierzenia, że ten mały potwór naprawdę jest w stanie pociągnąć Gran Turismo 4 Mobile, a patrząc, co Sony dołoży w kolejnych update'ach biosu, zastanawiamy się, czy możliwości PSP kiedyś się wyczerpią!

PRZYSZŁOŚĆ

Przygotujcie się na bardzo ambitne plany, zarówno obozu Nintendo, jak i Sony. Po kolei. Gwiazdą ostatnich tygodni jest japoński Nintendo DS Lite – odchudzona, znacznie ładniejsza i zdecydowanie lepiej podświetlona wersja pierwszego DSa. Nintendo zna się na przebudowywaniu swych konsol, jak nikt inny, a na pierwsze rezultaty nie musiało długo czekać. Między 27 lutego a 5 marca 2006 Nintendo w Japonii sprzedało się 68,438 egzemplarzy DS Lite, czym okrutnie dystansuje całą konsolową konkurencję (szczególnie po zsumowaniu ze „starym" NDS).

Jednak facelifting NDS, to tylko część większego planu Nintendo. Kolejnym krokiem będzie wprowadzenie na rynek TV Tunera, a więc urządzenia pozwalającego oglądać telewizję na górnym ekranie konsoli. Aby zmienić NDS w „telewizor" wystarczy wepchnąć TV Tuner w slot na carty, wyciągnąć z niego antenę, a następnie bawiąc się wirtualnym pilotem (wyświetlanym na dolnym ekranie) przełączać kanały. Proste! Oprócz tego Nintendo ostro wchodzi w internet. Znana internautom firma Opera już zaprojektowała i napisała specjalną przeglądarkę, która pomieści się na zwykłym NDS-carcie. Wystarczy już tylko zamocować go w slocie konsoli i cieszyć się stronami WWW przeskalowanymi do małego monitorka w handheldzie. Obserwując plany Nintendo ciężko nadal upierać się przy tezie, że NDS służy wyłącznie do grania i niczego więcej. Internet, telewizja, adapter do odsłuchiwania MP3 o nazwie Play-Yan (na razie tylko w Japonii)... Coraz bardziej przypomina to wielozadaniowy kombajn, niż zwykłą i niepozorną konsolkę. Natomiast jeśli chodzi o gry miejmy po prostu nadzieję, że pomyślna koniunktura utrzyma się nadal. A że przenośne zabawki Nintendo nigdy nie narzekały na brak dobrych gier, to i tu nie powinno być powodów do obaw. Na horyzoncie już czekają takie perełki: New Super Mario Bros., Guilty Gear Dust Strikers, Tetris DS, czy chociażby Worms: Open Warfare. Od gier na NDS oczekujemy przede wszystkim nowych pomysłów i ciekawych rozwiązań. Takich jak chociażby Rub Rabbits, gdzie nawalając stylusem po ekranie konsoli i dmuchając w mikrofon uświadamiamy sobie, że grami można się też bawić na inne sposoby. Ciekawe, czy pomimo ogromnej sprzedaży i wysokiego zainteresowania, Nintendo DS powtórzy kiedykolwiek mainstreamowy sukces pierwszego GameBoya.

Trudno nie zauważyć, że rok 2006 należał będzie również do PSP, konsoli, która weźmie na siebie rolę łącznika pomiędzy PS2 i PS3. Wszystkie znaczące firmy powoli przenoszą swe wielkie serie na PSP, a to oznacza, że właścicieli tej konsoli czekają złote czasy. Będzie nowe GTA, Killzone: Liberation, Gangs of London (czyli The Getaway) i Tekken: Dark Resurrection. Patrząc na hity, które ukazały się w ostatnim czasie, można być wyłącznie dobrej myśli, jeśli idzie o kolejne. Od tego momentu nie powinno również zabraknąć japońskich gier fabularnych, a to naprawdę satysfakcjonująca wiadomość. No i obniżka ceny konsoli – podstawowy zestaw składający się z urządzenia i ładowarki kosztuje już w Europie 199 Euro, a w Polsce... 777 złotych!

Przygotujcie się jednak na najnowsze wieści. Po pierwsze, Sony dostrzegło problem w tym, że 96 procent właścicieli PSP to faceci, a zaledwie 4 procent z nich to kobiety! I wiecie co? Firma postara się zawalczyć o płeć piękną, a efektem tego będą na przykład... różowe PSP i... jeszcze więcej Simsów. Brrr. Zajmijmy się może czymś fajniejszym. Już na jesieni 2006 roku PSP doczeka się własnej wersji EyeToya, a także całej linii gier wykorzystujących to urządzenie. Kamerka zadebiutuje w kolorze srebrnym, a do konsoli podepniemy ją przez port USB. W tej chwili nie wiemy jednak, czy przenośny EyeToy rozszerzy PSP o funkcję robienia zdjęć. Ale mniejsza z tym.

Najbardziej wstrząsającą informacją jest chyba ta, że jesienią 2006 PSP wzbogacone zostanie o funkcje video-over-IP i voice-over-IP. Czujecie to? Jeśli zechcecie nawiązać kontakt z drugą osobą (głosowy lub video) to wystarczy, że znajdziecie się w zasięgu sieci wifi, namierzycie jego konsolę i użyjecie obu sprzętów w formie wirtualnych telefonów. Jesienią tego roku PSP otrzyma dodatkowo funkcję GPS, a jedną z pierwszych gier, które ją wykorzystają, będzie kolejna wersja Hot Shots Golf.

Aha, skończą się też problemy z przeglądaniem flashowych stron internetowych – wiosną 2006 uzupełnimy PSP o program Macromedia Flash, a także kilka poprawek do odtwarzacza internetowej telewizji i radia. Macie dość? Okej. W głowie Kena Kutaragiego świta jeszcze projekt „E-Distribution", ale zostanie on dodany do Biosu PSP w bliżej nieokreślonym terminie. Jeśli do tego zaopatrzycie się w pojemną kartę pamięci, to za pośrednictwem E-Distribution będziecie mogli ściągać z internetu gry na PS one, a następnie grać w nie na PlayStation Portable! A wiecie, co to oznacza, prawda? Sony napisało emulator PSXa! Czego chcieć więcej?

WCHODZIMY W TO

Wojna o klienta trwa w najlepsze, a współczesne handheldy w niczym nie przypominają już starych, klockowatych maszyn o znikomych mocach obliczeniowych. Wiadomo już niemal na pewno, że J. Allard wraz z zespołem odpowiedzialnym za stworzenie Xboxa pracuje nad przenośnym urządzeniem rozrywkowym dla Microsoftu. Tymczasem Sony i Nintendo mają poważne plany wobec swoich maleństw i zamierzają bardzo konsekwentnie je realizować. Sony eksploruje nowe gatunki gier, stale rozbudowuje możliwości PSP i postara się również zadbać o miliony wyznawców PS one. Nintendo nie pozostaje w tyle – internet, telewizja, odświeżony wygląd NDS, a wszystko to dla najlepiej sprzedającego się towaru na rynku konsol. W tym roku przenośne konsole odegrają bardzo ważną rolę. Kończy się era PlayStation 2... czy kolejnym Waszym zakupem będzie właśnie handheld?

Matt ■ ■

recenzje

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

TEAM ENPLUSA W KWIETNIU

BANAN
Poszedł na wojnę wyposażony w system Integrated Advanced Warfighter i bardzo mu się to podobało. Niestety – kilka wrednych bugów systemowych sprawiło, że zyskał status KIA. Strach pomyśleć, co by było, gdyby to działo się w „realu"...

BLIZZARD BEAST
W jego przypadku IAW działał nieco lepiej – obeszło się bez zawieszeń systemu. Za to wojna podobała mu się jakoś mniej. Po przesiadce na next-geny nie tak łatwo jest wrócić do „brzydkich" gier ze starej generacji.

OSKAR
Fajnie byłoby powiedzieć, że przy 24: The Game spędził pełne 24 godziny. Niestety – aż tak fajnie nie jest – przejście całej gry zajęło mu mniej więcej jedną czwartą tego czasu. Ale przynajmniej gra była po polsku.

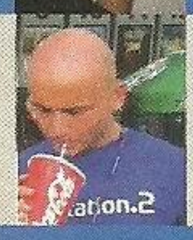
MATT
Onimusha nie dawała mu żyć przez prawie tydzień – w końcu ponad trzydziestogodzinny slasher, to nie jakiś tam pikuś, tylko poważne wyzwanie. Dał jednak radę, choć o mało nie przypłacił tego chroniczną niechęcią do japońskich rąbanek...

MARCELLUS
Po raz kolejny wcielił się w Kierowcę i było to nawet niezłe doświadczenie, ale mimo wszystko – powtarzalne. Cały miesiąc w ogóle stał pod znakiem deja vu – znowu Fight Night, tym razem na X360, znowu Midnight Club, choć zremixowany...

MIELU
Crapami mógł zająć się tylko Wasz ulubiony crapmaster. Tym razem musiał sprawdzić się jednak w formie nieco dłuższej, bo State of Emergency 2, choć jest crapem, dostało aż stronę. Nie pytajcie, dlaczego.

GRABARZ
Komando „Grabarz" w akcji – spodziewajcie się niespodziewanego. Tym razem okazało się, że nawet brzydka jak noc gra może być fajna. Ciekawa jaka byłaby ocena, gdyby Commandos miało grafikę Ghost Recona?

GULASH
Uskuteczniał przenośne granie na obu platformach, a także wyżywał się na hipersonicznym jeżu, znanym jako Sonic, który chyba powinien już jednak zejść ze sceny. Razem z bratem Shadowem. O innych bliźniakach nic fajnego nie powiedział...



QOORA
A jednak okazuje się, że ziomalskie klimaty bardziej do niego przemawiają – w Ojcu chrzestnym najbardziej zabrakło mu właśnie luzackiego podejścia. Musi się jeszcze dużo nauczyć o szacunku, bo szacun to jednak trochę mało...

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerwowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.

PES MANAGEMENT

INWAZJA KULTYSTÓW ODWOŁANA

Niestety, już na wstępie musze przyznać, że **Pro Evolution Soccer Management** zawiódł nieco moje oczekiwania i raczej nie ma szans stać się tak kultowym menedżerem piłkarskim, jak sławetny Championship Manager, po którym schedę przejął Football Manager. Wszystko to działo się oczywiście na pecetach, ale nawet na konsolach PESM nie ma jakichś większych szans zarządzić. A to dlatego, że rację mieli twórcy Championship Managera, obecnie pracujący przy Football Managerze, czyli ekipa SI Games, kiedy mówili, że pomimo świetnego wykonania, silnik Pro Evolution Soccer nie nadaje się do odwzorowania wydarzeń jakie rzeczywiście mają miejsce w meczach piłkarskich, a które każda poważna gra z tego gatunku powinna umieć pokazać. Nawet mimo niezaprzeczalnych zalet – takich jak choćby wyrzuty prawdziwych emocji, gdy nasz zawodnik w ostatnich sekundach meczu trafia jednak do siatki drużyny przeciwnej lub też haniebnie pudłuje.

→I ZA MAŁO PRZERW

Podstawowym problemem, o którym zresztą wspominałem swego czasu w zapowiedzi, jest pewna taka „delikatność" gry i zbyt długie utrzymywanie się przy piłce przez jeden zespół. Już wyjaśniam – przez „delikatność" rozumiem długie okresy bez jakichkolwiek fauli, czy choćby nawet autów, czy rogów, co czasami poważnie utrudnia dokonanie zmian. A już szczególnie w końcówkach spotkań, co czasami niemal kompletnie rujnuje nasze plany wprowadzenia zawodnika, który miałby szanse odmienić niekorzystny przebieg meczu.

Wszystko to wynika z tego, że engine Pro Evo, tu użyty do zobrazowania przebiegu meczu, został stworzony dla graczy i pomyślany tak, żeby przerw w grze było stosunkowo niewiele. Pamiętam, że gdy tylko pojawiło się Pro Evo 5, wśród graczy zaczęły się narzekania właśnie na zbyt dużą ilość odgwizdywanych fauli w meczach. A i tak przecież było ich stosunkowo niewiele w porównaniu z tym, co dzieje się na prawdziwych boiskach.

Z kolei długie utrzymywanie się przy piłce przez jedną ekipę, powiedzmy przez 10 minut czasu odmierzanego przez grę, również jest czymś kompletnie nierealnym. Tak to mogłoby być, gdyby spotkała się Barcelona z drużyną amatorów, ale nie w meczach pomiędzy największymi klubami Europy. To również należy złożyć na karb silnika gry, a w szczególności tego, jak mierzony jest czas. Owszem, dla wszystkich Pro Evo fanów na świecie takie rozwiązanie jest jak najbardziej na miejscu – tych dziesięć minut realnego czasu gry spokojnie wystarcza do zdobycia kilku bramek i udowodnienia kumplowi, że jest się lepszym. Ale w menedżerze 10 minut to zdecydowanie za mało – jeżeli chce się mecz pokazywać, to powinien trwać tych 90 minut z możliwością dużego przyspieszenia tego czasu. No chyba, że, jak w większości pozostałych managerów, mecze opisywane byłyby w zasadzie symbolicznie – a to przez wyświetlane na ekranie komunikaty, a to przez zaprezentowanie najciekawszych momentów lub też za pomocą przesuwających się po ekranie kropek, linii itp., czyli w postaci schematu. Tyle, że wtedy mecz nie wyglądałby już tak fajnie – nie byłoby emocji, gdy nasz atak sunie pod bramkę, a tylko oczekiwanie na okienko z napisem GOOOAAAL!!!

Tak więc twórcy PESM rzucili się na dość głęboką wodę i nieco się podtopili – owszem, wygląda to wszystko jak mecz pomiędzy dwoma ekipami w Pro Evo, ale brakuje tego, co jest chlebem powszednim piłki nożnej, a co już powyżej wymieniłem. Może w następnej części programiści zmodyfikują nieco engine Pro Evo i dostosują go do potrzeb managera, ale na razie wygląda to dość marnie.

→I JAK W DOMU

Wszystko w PESM wygląda znajomo, to oczywiste – menusy są podobne do tych, jakie

znamy z Pro Evo, a te, które są niezbędne do obsługi dość zaawansowanych taktyk, transferów, czy innych opcji menadżerskich, szybko opanujecie. Niestety, menusy nie są specjalnie intuicyjne i czytelne – zarówno poruszanie się po nich, jak i design, można było lepiej zorganizować. W sumie, to o czym pisałem w powyższym „rozdziale", jak i tutaj, niemal dyskwalifikuje PESMa, jako dobrego menadżera, bo przecież każdy z tych elementów ma bardzo istotne znaczenie w grze, która polega wyłącznie na poruszaniu się po menusach i podejmowaniu rozmaitych decyzji. W tym wszystkim nie bardzo pomagają też natrętne, przegadane scenki mające w założeniu ubarwić grę.

Trochę się w sumie rozpędziłem z tym krytykowaniem, bo mimo wszystko **PESM** to całkiem zgrabny produkt, w którym znajduje się niemal wszystko, co potrzebne jest do szczęścia, zwłaszcza pod względem bardzo rozbudowanych możliwości ustalania taktyk, a w szczególności konkretnych zachowań graczy na boisku, łącznie z decydowaniem, czy mają grać długimi podaniami, czy krótkimi, czy mają dryblować, czy też w ogóle nie próbować kiwek, strzelać z daleka, a nawet, czy mają się wślizgiwać delikatnie, czy też agresywnie. To daje nam niemal nieograniczone możliwości kreowania własnych taktyk. Oczywiście – jest mnóstwo niedoróbek, które należałoby poprawić, ale jak na debiut Konami na rynku menedżerów, jest całkiem nieźle. Oby tylko postępy w poprawianiu tej gry szły szybciej niż przy Pro Evolution Soccer – w końcu mają jeszcze naprawdę dużo do zrobienia. **Marcellus** ■■

PlayStation 2

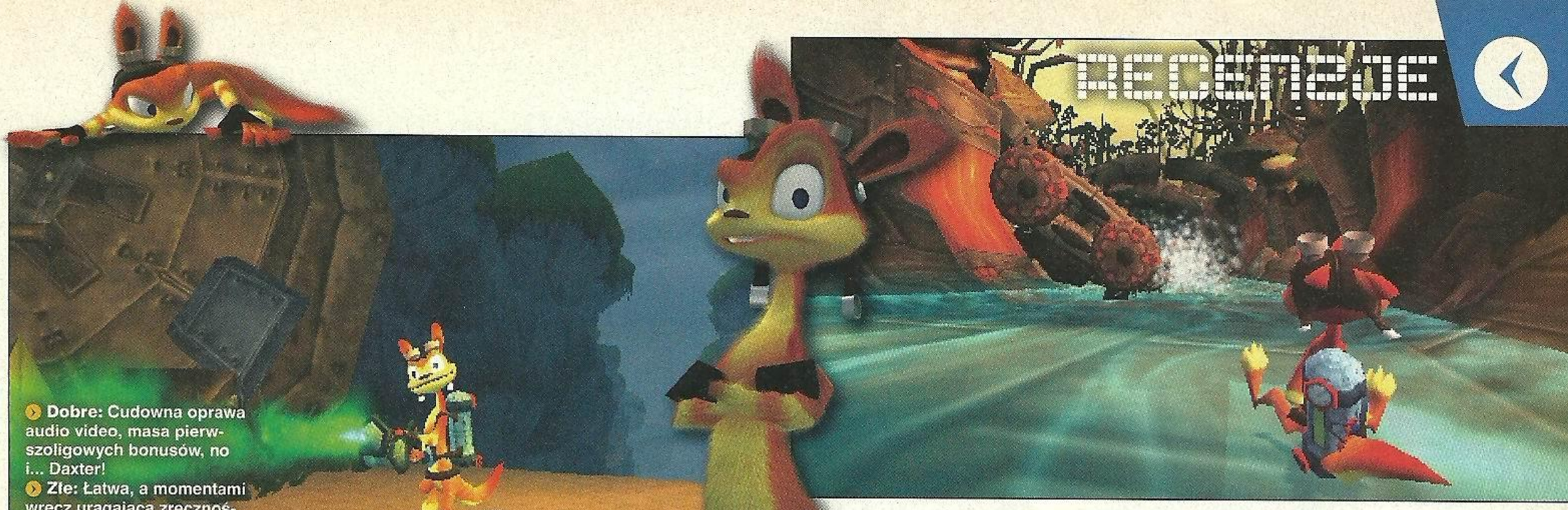
Przyzwoity debiut.

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** KCET
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://uk.gs.konami-europe.com

6.9



Dobre: Cudowna oprawa audio video, masa pierwszoligowych bonusów, no i... Daxter!
Złe: Łatwa, a momentami wręcz urągająca zręcznościowym zdolnościom graczy
Brzydkie: Nic, absolutnie NIC!

DAXTER

TCHÓRZOFRETKA CZY ŁASICA? A MOŻE SURYKATKA?

Każda opowieść ma dwóch bohaterów, nawet jeśli ten drugi żyje w cieniu pierwszego. Kwestią czasu był moment, kiedy wyszczekany Daxter ześlizgnie się wreszcie z ramienia Jaka i weźmie sprawy we własne ręce. Powiem to krótko i tylko raz. Po zręcznościówce 3D z wygadaną surykatką spodziewałem się naprawdę sporo, ale i tak gra po prostu wgniotła mnie w ziemię.

Pierwsze, co z pewnością zauroczy Was w tej grze, to radykalny powrót serii do korzeni platformówek. Cudownie jest na nowo skakać po półkach, zbierać świecidełka i szukać ukrytych bonusów. Cudownie tym bardziej, że autorzy wszystkich dotychczasowych wzorców platformówek (Ratchet, Jak i Sly) szukają nowych ścieżek i rozwiązań. Ratchet ucieka w kierunku strzelanek tpp, Jak – wyścigów, a Sly – przygodówek. **Daxter** nie jest zwykłą platformówką. To zdecydowanie najlepsza gra zręcznościowa, jaka do tej pory powstała na przenośnym systemie do gier.

→I PRAWDZIWY BOHATER...

Smutne, ale mimo iż od europejskiej premiery PlayStation Portable minęło już pół roku, przez cały ten czas konsola karmiona była (z małymi wyjątkami) towarem ze średniej i niższej półki. **Daxter** jest kolejnym (obok Syphon Filter i Tales of Ethernia) dowodem na to, że dla PSP definitywnie rozpoczęły się złote czasy, a recenzowaną tu platformówkę można spokojnie ochrzcić mianem najładniejszej i najbardziej dopracowanej gry na ten system. Każdy pojedynczy świat i każda sceneria, którą odwiedza tchórzliwy cwaniaczek, to prawdziwa kopalnia drobnych szczegółów, świetnie animowanych obiektów i bajecznie dobranych kolorów.

O tak, dosłownie na każdym kroku czuć, że Ready At Dawn Studios długo szlifowało tę grę (już na E3 2005 wyglądała super!), więc w kwestii audio i video mamy wyłącznie pozytywne niespodzianki. Jeśli zawsze lubiliście postać Daxtera, na pewno ucieszy Was fakt, że Max Casella po raz kolejny użyczył mu swojego głosu! Co to oznacza? Śmieszne docinki i zgryźliwe uwagi od pierwszej, aż po ostatnią minutę gry. Co prawda nie tak kąśliwe i zbereźne, jak w pierwszej i drugiej części Jaka na PS2, ale tu również można się z nich przyjemnie pośmiać.

→I NIE NOSI OGONA

Obok ładnej oprawy z pewnością zachwyci Was bardzo staranna animacja głównego bohatera. Każda, nawet najmniejsza akcja Daxtera opisana została bogatymi zestawami ruchów i reakcji, dzięki czemu łatwo uwierzyć, że ta mała surykatka naprawdę żyje. Po prostu musicie zobaczyć, jak sprawnie Daxter biega, ostrożnie się skrada i żwawo leje przeciwników po łbach, aby docenić kunszt grafików i animatorów. Właśnie takie gry będą w przyszłości potrzebne przenośnemu Sony – długie, starannie wykonane i sprawiające wrażenie, jakby hulały wcześniej na PS2!

Bawiąc się z Daxterem nie znalazłem praktycznie żadnych powodów do narzekań. Sterowanie jest tak intuicyjne, a kamera tak starannie prowadzona, że wszystkie upadki w przepaść, czy utonięcia bohatera będą zasługą wyłącznie Waszych błędów. Poza tym grę bardzo bogato uzupełniono prostymi i wciągającymi puzzlami, dlatego nie ponarzekacie sobie na monotonię.

Packa na muchy to pożyteczna broń. Z czasem Daxter dorobi się pojemnika z płynem owadobójczym, a nawet miotacza ognia!

Gdybym na siłę miał coś wytknąć biednej surykatce, byłby to niski poziom trudności. Ja rozumiem, że maskotka spadnie czasem z dużej wysokości, albo przeciwnik ugryzie ją o jeden raz za dużo, ale... nawet średnio obeznana z grami osoba ukończy **Daxtera** już przy pierwszym podejściu. Jeśli to Was nie zraża, przygotujcie się na oceany miodu – dużą, rozbudowaną i ślicznie wykonaną platformówkę 3D na PSP. Co ważne, w grze nie uświadczycie praktycznie żadnych „loadingów"!

→I WSZYSTKO POD NIM!

Odpalając **Daxtera** po raz pierwszy zastanawiałem się, czy ta mała surykatka udźwignie samotnie ciężar serii. I wiecie co? Gra jest nie tylko kosmicznie piękna i bardzo grywalna, ale (co dziwne) Daxter idealnie wypełnił ubytek powstały po odejściu Jaka. Śmiało można powiedzieć, że Daxter ustalił nowy standard, samotnie podniósł poprzeczkę na polu przenośnych platformówek 3D. Ta gra spodoba się każdemu, niezależnie od tego, czy jesteście zwolennikami platformerów i czy gry w ogóle jeszcze Was zachwycają. Jedynie malkontenci nie lubiący wygadanych zwierzątek będą kręcić nosami, ale nie ma się co nimi przejmować. **Matt** ■ ■

PSP — Z Jakiem, czy bez – Daxter rządzi!

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Ready At Dawn
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http:// www.readyatdawn.com

9.2

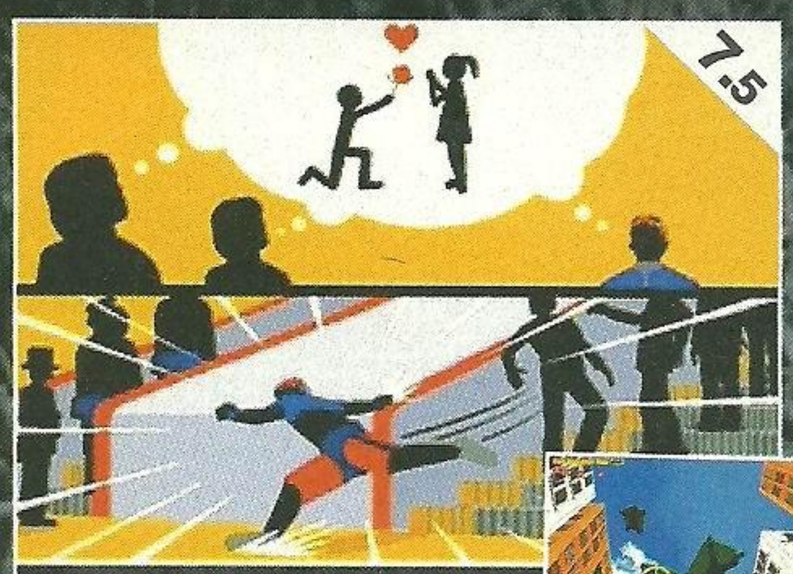
BONUSY PODANO, DAXTERZE!

Każda część Jak & Daxter proponowała tony bonusów w zamian za znajdowanie waluty do ich wykupu. Daxter zaoferuje Wam dokładnie to samo – w zamian za wyszukiwanie czerwonych świecidełek (Precursor's Orb) zaopatrzycie się w ciekawe dodatki urozmaicające grę. Przede wszystkim – mnóstwo filmów. Za tysiąc czerwonych orbów obejrzycie nawet reportaż o tym, co działo się na zapleczu Ready At Dawn Studios w momencie powstawania gry. Ale to nie wszystko. Wystarczy podłączyć PlayStation Portable do PS2 (kablem USB) i odpalić Jak X: Combat Racing, aby cieszyć się dodatkowym zestawem bonusów, cheatów i extrasów. Najtrudniejszymi do znalezienia z pewnością będą specjalne maski. Jedną z nich otrzymacie ratując Jaka z więzienia, ale to tylko da Wam przedsmak tego, jak Daxter zmienia... oblicza. Aha, sporo dobrego znajdziecie również po odpaleniu trybu multiplayer. Zanim jednak zagracie w Bug Combat Mode, wcześniej, w trybie Single Player, musicie rozglądać się za robakami w klatkach, których użyjecie potem w multiplayerowej kampanii. Powiedzmy sobie szczerze – nawet bez wszystkich tych bonusów Daxter nadal byłby bardzo solidną, wzorową niemal grą i spokojnie wyznaczającą nowe standardy na rynku przenośnych gier video. Miło jest jednak widzieć, że ktoś nie przespał kilku nocy, aby rozochoceni gracze pobawili się znacznie dłużej. Szacun!

NANOSTRAY

Majesco | Nitnendo DS

Nanostray to gra o stateczku lecącym w górę ekranu i obracającym w perzynę napotkane wrogie jednostki. Wyrzynka odbywa się na górnym ekranie, podczas gdy dolny wykorzystywany jest do wyświetlania wszelkich wskaźników i wyboru broni. Po uruchomieniu gry w oczy rzuca się przede wszystkim oprawa. Muszę przyznać, że to jedna z niewielu gier, które pokazują jak dalece DS technologicznie wyprzedza GBA, a wypluwana przez konsolkę w pełni trójwymiarowa grafika robi spore wrażenie po tych wszystkich WarioWare i Advance Wars. Niestety – momentami, gdy na ekranie naprawdę dużo się dzieje, gra potrafi się delikatnie zakrztusić. Denerwujące jest także to, że wrogie pojazdy pojawiają się czasami dosłownie znikąd (np. wynurzają się z wody) i uderzają w nas, co powoduje, że nasz stateczek się rozpada. Konieczne staje się wkucie rozkładu wrogów na poziomach na pamięć. Na szczęście samo strzelanie jest miodne, jak zawsze. Nanostray to idealna gra na handhelda – intensywna, efektowna, szybka. I krótka. Osiem poziomów nie imponuje, na szczęście potem zostaje jeszcze poziom Hard i pokaźny zestaw zadań dodatkowych. Zabawka w sam raz do autobusu czy na szkolną przerwę, gdy na zabawę mamy dosłownie 5-10 minut. **Blizzard Beast** ■ ■



THE RUB RABBITS

Sega | Nitnendo DS

Droga do serca kobiety wiedzie przez mini gry. A dokładniej, trzydzieści pięć zadań, które należy pomyślnie ukończyć, aby piękna nieznajoma dostrzegła naszego bohatera. Chłopak ma nie lada problem, bo dziewczynę jego marzeń pilnie obserwuje dwunastu innych adoratorów. Aby się wykazać i udowodnić pannie, że to właśnie nasz wesołek jest odpowiednim kandydatem do „chodzenia za rękę", należy pomyślnie przebrnąć przez wszystkie mini historyjki, które autorzy przygotowali dla dzielnego zucha. Podobnie jak w poprzedniej części gry (Project RUB) Sega naprawdę fajnie przemyślała zarówno główny wątek, jak również wszystkie zadania, którym musimy się poddać. Testy sprawdzą, jak dobrze posługujecie się stylusem i jak wiele jesteście w stanie wykrzyczeć w mikrofon. Aby pokonać pozostałych zalotników trzeba wykazać się dobrą pamięcią, sprawną ręką, potężnymi płucami i refleksem. Niestety, podobnie jak w Project RUB nie wszystkie mini zadania są sobie równe. Jedne z nich łyka się od ręki, na inne zaś stracicie mnóstwo czasu i przeklniecie je w żywy kamień. Zmienny poziom trudności oraz fakt, że ten tytuł to składanka mini gier, może być nieco drażniący. Z drugiej strony... rzadko tak przyjemnie spędza się czas przy Nintendo DS. Atakujcie! **Matt** ■ ■

LUNAR: GENESIS

Atari | Nitnendo DS

Lunar to niezwykle popularna w Japonii erpegowa seria. Nastoletni i odpowiednio zbishonenowany bohater jest kurierem przewożącym przesyłki między miastami. W świecie gry żyją dwie rasy – słabi, acz inteligentni ludzie oraz obdarzone potężnymi mięśniami zwierzoludy. Obie ostatnio niespecjalnie za sobą przepadają. Co jest pretekstem do tradycyjnego dla jrpg moralizatorstwa, opowieści o walce dobra ze złem i te pe. Lunar: Genesis nie odchodzi od konwencji klasycznego erpega. Są miasta, a w nich sklepy z bronią i ziółkami oraz chętni do konwersacji. Są bezdroża i lasy pełne potworów, z którymi bohater wraz ze swoją przyjaciółką toczą turowe walki. Jest zbieranie pieniędzy, punktów doświadczenia i levelowanie postaci. Wreszcie – jest epicki quest do wypełnienia.

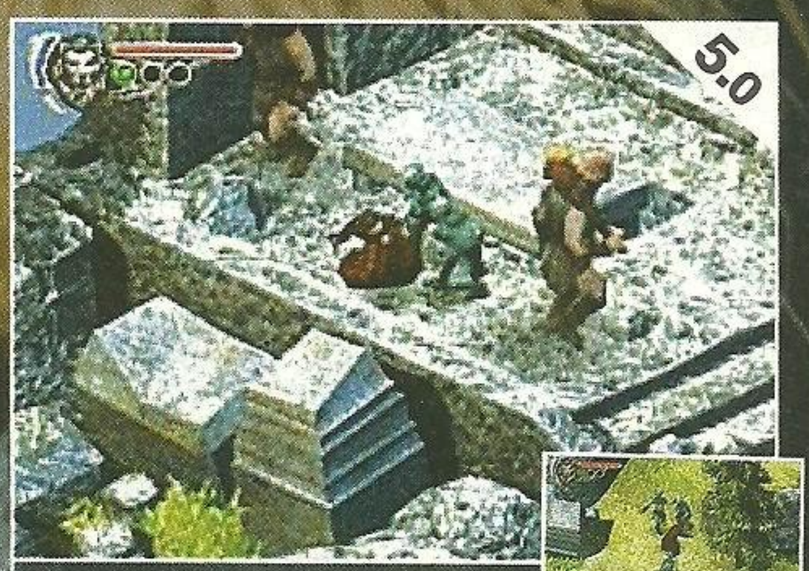
Sporo rzeczy już widziałem w japońskich grach, ale czegoś takiego jeszcze nie. Bohater w wolnych chwilach... chodzi w kółko na rękach. Jak tu zżyć się z takim, pardon za wyrażenie, pelonsem? Przed Wami jednak fundamentalny błąd tej pozycji: oto gracz jest karany za bieganie (!) utratą punktów życia! Tak jest – nie można biegać, bo spada HP! Co zmusza do woolnego poooruszania się chooooćby pooooo leeeeesie i uniemożliwia ominięcie mnóstwa walk ze zmutowanymi ptakami. Dla desperatów. **Gulash** ■ ■

SUPER MONKEY BALL: TOUCH & ROLL

Sega | Nintendo DS

Super Money Ball bez analogowego pada nie jest warte funta kłaków. W tej grze bowiem wbrew pozorom nie kieruje się małpą zamkniętą w kuli, a otoczeniem, nachylając je w taki sposób, by kula staczała się zgodnie z intencjami gracza. Analogowa gałka zapewnia nie tylko precyzję przy wyborze kierunku, ale także możliwość błyskawicznego reagowania i regulację kąta nachylenia, czyli szybkości staczania się kuli. Sega spróbowała swoich sił w przeniesieniu tej sympatycznej gierki na DSa i choć nie jest to najgorsza możliwa konwersja, efekty są jak dla mnie niezadowalające.

Na touchpadzie znajduje się kula z małpą – dociskamy stylus w samym centrum i delikatnie przesuwając go w żądanym kierunku powodujemy wychylanie się terenu pod małpą. I choć na początku wydaje się, że to działa, na bardziej skomplikowanych planszach nie sprawdza się za dobrze. Czerpanie przyjemności z gry video nie powinno polegać na walce ze sterowaniem. Seria słynie także z ciekawych mini gierek, tutaj w sile ośmiu z kilkoma wariacjami na każdą. Jest cymbergaj i mini golf, są wyścigi oraz kręgle – to dobre dodatki. W sumie jednak Super Money Ball na Nintendo DS jest zwyczajnie zbędne. **Gulash** ■ ■

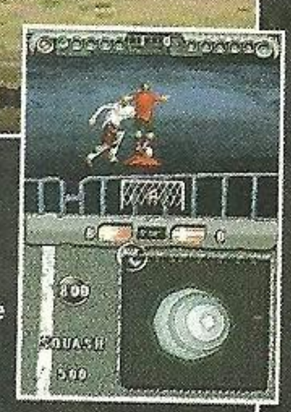


THE CHRONICLES OF NARNIA THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

Buena Vista | Nintendo DS

Widzieliście film, czytaliście książkę... A jeśli nie, to możecie, jeśli chcecie, to nadrobić. Gra opowiada o czwórce dzieci, które przez portal znajdujący się w starej szafie trafiają do królestwa Narnii, gdzie dobro i zło ścierają się w odwiecznej walce. Gracz kieruje jednym z dzieciątek, a także, sporadycznie, postaciami gościnnymi, zasuwa sobie po krainie, rozmawia i puka mieczykami (chłopaki) lub używa broni miotającej (dziewczyny).

Narnia ma kilka problemów, które skutecznie przeszkadzają grze zasłużyć na lepszą ocenę. Po pierwsze, zabawa jest niesłychanie wolna. Bohaterowie ruszają się potwornie ślamazarnie, zanim przejdą kawałek i ubiją szczura można zacząć się nudzić, co w przypadku tytułu aspirującego do miana action-rpg jest jednak błędem karygodnym. Po drugie – nie sposób wycelować choćby z takiego łuku. Po trzecie wreszcie – labirynty, które przyjdzie pokonywać, są skonstruowane w taki sposób, że zmuszają do ciągłego cofania się i szukania innej drogi. Nuda. Gra jest ładna, to fakt, ale bardzo przeciętna, a możliwości touchpada wykorzystuje tylko do nawigacji po menu. **Gulash** ■ ■

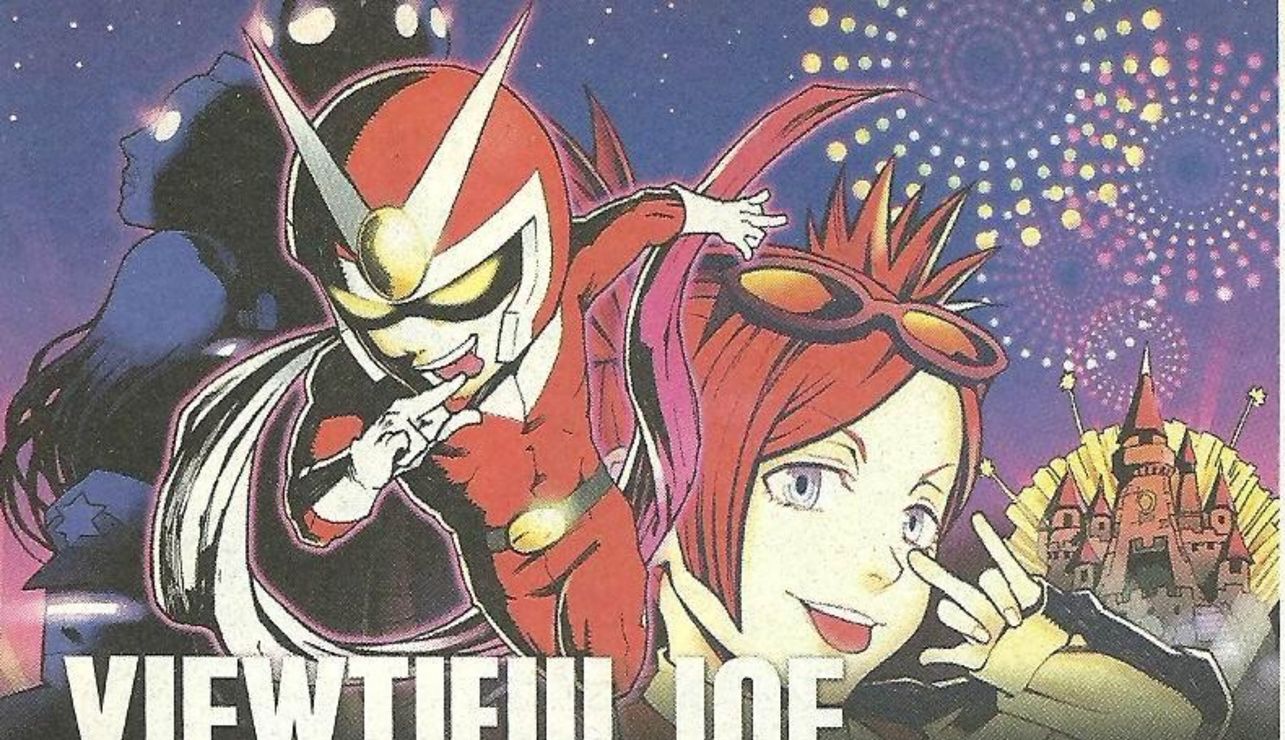


FIFA STREET 2

Electronic Arts | Nitnendo DS

Okej, na początek wyjaśnijmy sobie jedną rzecz – to nie jest FIFA Street 2, tylko stara FIFA Street skonwertowana na Nintendo DS, a w związku z tym – pozbawiona między innymi widoku zza bramki, więc pozostaje nam granie na niezbyt wygodnym widoku z boku boiska. Ale to nie jest największą bolączką tej gry. O wiele gorszą jest fatalne wykorzystanie touchpada na którym teoretycznie mielibyśmy wykręcać te wszystkie triki i sztuczki, a w praktyce zdajemy się na przycisk „random trick", bo śmiganie kciukiem od przycisków odpowiedzialnych za strzał i podania do touch pada i z powrotem nie jest najwygodniejszą zabawą. A nawet gorzej – jest po prostu słabe na maksa i tyle.

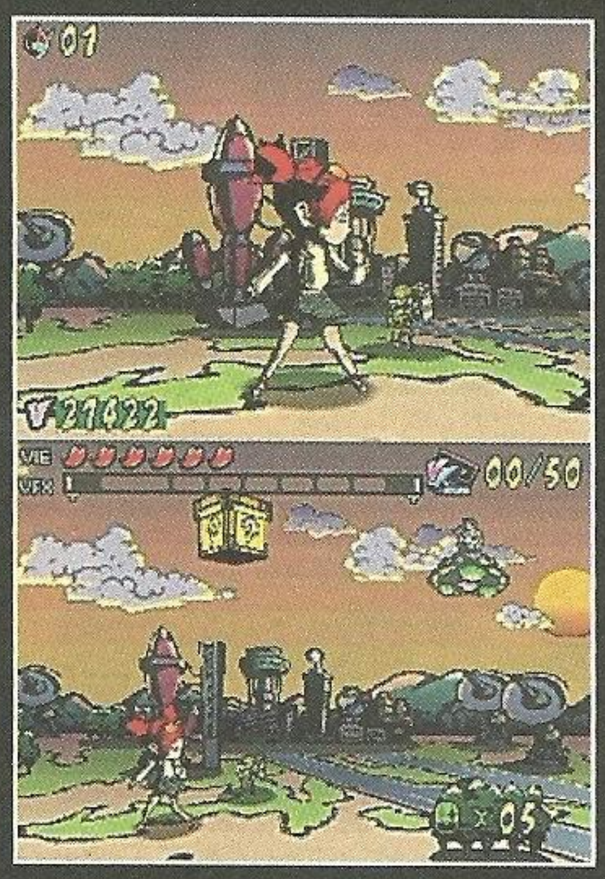
Graficznie FIFA Street 2 jest po prostu cienka, choć jak na możliwości DS nie jest to może jakoś żenująco niski poziom – bliższy raczej totalnej przeciętności. Podobnie jest z udźwiękowieniem – grają nawet przyzwoite kawałki, piłka raźno się odbija, ale kompletnie niemi zawodnicy jednak nieco rażą. A że leży też grywalność (bo kariera jest nudna), to kompletnie nic nie stracicie jeżeli sobie tę grę odpuścicie. Może kolejna część będzie lepsza – ta jest wyraźnie niedorobiona. **Marcellus** ■ ■



VIEWTIFUL JOE
DOUBLE TROUBLE

NIE POWSTRZYMASZ CZERWONEGO V-SZALEŃSTWA!

Viewtiful Joe: Double Trouble nie jest konwersją żadnej znanej Wam części gry, a zupełnie nowym i od początku napisanym tytułem. Być może Capcom umie sprzedawać graczom to samo po dziesięć razy, ale zaręczam, że fabuły i patentów z Double Trouble jeszcze nie widzieliście. Tym, co z pewnością udało się firmie Capcom przenieść na przenośne Nintendo to szalony, staroszkolny i maksymalnie dowcipny styl V-serii. Viewtiful Joe nadal pędzi w prawo, wyprzedaje tłuste, wielociosowe combosy blaszanym przeciwnikom, zbiera dopałki i rozwiązuje proste zagadki. Małe kończyny bohatera non stop znajdują się w ruchu, a gigantyczne specjały, które dzięki nim wykręca, to miód dla serca i orgia dla oczu!



→| RYSIK W ŁAPĘ!

Tym, co pozytywnie zaskoczyło mnie w Double Trouble była kapitalna prezentacja gry. Nintendo DS to nie GCN (ha!), ale nawet pomimo tego gra wygląda przecudownie! Dokładna animacja bohatera budzi należny szacunek, a kiedy zobaczycie, jak czerwony Joe omija pociski, zawija się wokół rakiet i zakłada combosa w zwolnionym tempie, raz jeszcze zastanowicie się nad prawdziwym potencjałem małego NDSa. Nasze poczynania non stop monitorują dwa ekrany konsoli, przy czym kamera na górnym trzyma się blisko bohatera (i ułatwia w ten sposób walkę), zaś na dolnym możemy obserwować szerszą perspektywę i w ten sposób rozeznać się w okolicy. Pomysł byłby naprawdę okej, gdyby... no właśnie, gdyby Capcom na siłę nie próbował włączyć do zabawy dotykowego panelu. Jedynym rozsądnym miejscem do użycia stylusa byłyby zagadki i puzzle, ale twórcy zbyt mocno chcieli wprowadzić rysik także do walk. Przykładowo, niespecjalnie podobała mi się akcja, w której naparzałem przeciwników po gębach, spowolniłem czas, wykrzesałem dewastujący specjał i... panicznie zacząłem szukać „ołówka", by spowodować nim trzęsienie ziemi i dokończyć dzieła zniszczenia. Mechanizm zabawy w Viewtiful Joe od zawsze stawiał na proste, czteroprzyciskowe sterowanie, więc wpychanie na siłę rysika niespecjalnie się autorom udało. Z drugiej strony odniosłem (czasem mało korzystne) wrażenie, że Viewtiful Joe: Double Trouble w sporej mierze koncentruje się właśnie na puzzlach, a w mniejszej na mordobiciu. Szalony charakter serii nieco się zmienił, ale myślę, że fani VJ w dalszym ciągu będą zadowoleni.

Fabuła gry nie jest czymś, czego nie mogliście przewidzieć. Kapitan Blue bliski jest ukończenia najnowszego filmu, ale oto pojawia się złodziej Madow i wykrada niebieskiemu jego własność. Do akcji natychmiast wkracza siostra Joe – Jasmine, która pragnie zagrać u boku brata, a V-Jurek musi to wszystko rozsądnie ogarnąć. Rozwiązaniem kłopotów będzie przebicie się przez sześć poziomów i odebranie Madowowi skradzionego mienia. Zabawy będzie przy tym na pięć lub sześć godzin, ale jeśli uważacie, że to mało, zawsze możecie „ugryźć" Double Trouble na wyższym poziomie trudności. Joe dobrze zniósł konwersję i ładnie radzi sobie na podwójnym ekranie NDS. Tylko wszystkie te „dotykowe" puzzle zamieniłbym na jeszcze więcej akcji! **Matt** ■ ■

■ Joe jak zwykle w formie, ale tym razem nie jest jedyną grywalną postacią. Powitajcie Jasmine!

Nintendo DS — Mniej puzzli, więcej akcji – i byłoby super!

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Clover Studio
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□

8.0

http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=800053

■ Hmm, mam pewien dysonans poznawczy – dół zielony, góra żółta...

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

NIE MASZ KSIĄŻĘ SZCZĘŚCIA...

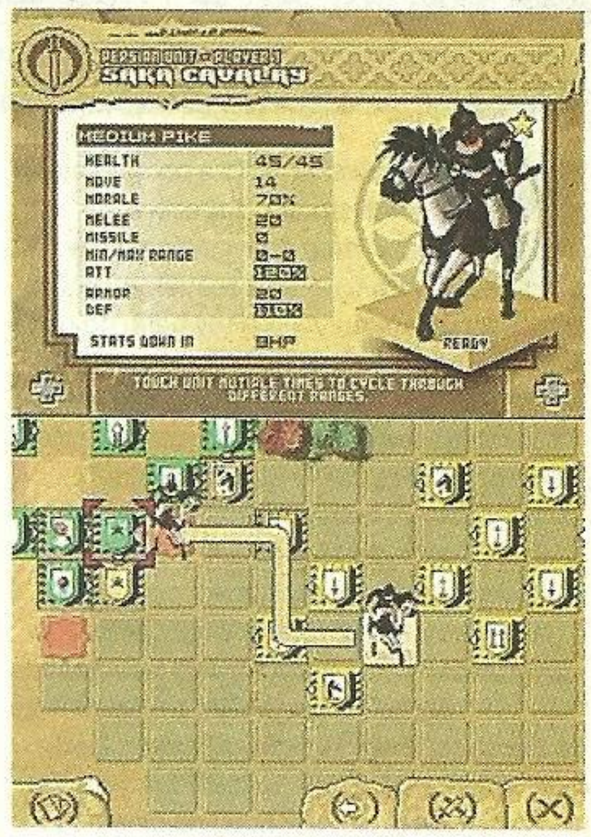
... do przenośnych konsol – Prince of Persia: Revelations na PSP, wbrew tytułowi, który po bezceremonialnym spolszczeniu sugeruje coś rewelacyjnego, było grą co najwyżej przeciętną. Na Nintendo DS jest jeszcze gorzej – nie kierujemy tu bowiem samym Księciem Persji, a całymi armiami, w grze, która jest turową strategią (o, może będzie fajnie...) połączoną z karcianką (bleee..:).

Jak się już domyślacie – nie lubię karcianek, szczególnie na konsolach, bo zwyczajnie nie lubię marnować długich godzin na dobieranie kart do talii, tym bardziej, że jest to zwyczajnie niewygodne, nawet przy użyciu stylusa. A poza tym wolę zajmować się samymi jednostkami i zagrywkami taktycznymi, niż liczyć na los, który akurat ześle mi potrzebną kartę. Owszem – wiem, że niektórzy z Was kochają karcianki, ale nawet najwięksi zapaleńcy nie powinni choćby zbliżać się do **Battles of Prince of Persia**.

→| BRZYDOTA GONI GŁUPOTĘ

Z bardzo prostego powodu – gra jest po prostu koszmarnie brzydka, a same starcia nudne i monotonne. Jak na możliwości NDS, które możemy sobie zaobserwować w takim na przykład Advance Wars Dual Strike, jest zwyczajnie słabo – nieciekawe mapy, fatalne animacje starć (zerżnięte zresztą z Advance Wars właśnie) i kompletnie nieczytelne żetony przedstawiające nasze oddziały. Naprawdę nie ma się ochoty dłużej z tą grą obcować. Zwłaszcza umysłowo, gdyż szybko okazuje się, że przeciwnicy są kompletnymi idiotami, którzy dają się regularnie otaczać i systematycznie mordować. Nawet dowódcy, za których pokonanie gra przyznaje o wiele więcej punków potrzebnych do zwycięstwa w danej walce.

A jak już przy punktach jesteśmy, to muszę powiedzieć, że pomysł jest po prostu fatalny – w każdej „bitwie" musimy uzbierać wymaganą liczbę punktów, które dostajemy za pokonanie oddziałów wroga. Właśnie! Zwycięstwo odnosimy nie wtedy, gdy pokonamy wszystkich wrogów lub dowódcę, ale gdy uzbieramy dość punkcików. Kurde, sędziowie jacyś wpadają na spienionych koniach i zakazują naszym wojownikom dalszego wyrzynania wrogów? Dajcie spokój



– nie lubię takich połowicznych zwycięstw, albo wszystko, albo nic. A już najgorzej jest, gdy właśnie szykujemy się do otoczenia i zaciukania wrogiego generała, ale jeszcze w ostatnim ruchu danej tury zapragniemy puknąć jakiś oddział wroga... Nagle okazuje się, że to już koniec bitwy, bo nie zauważyliśmy, że właśnie przekroczyliśmy wymagany pułap punkcików... Bezsens.

→| CO BY TU JESZCZE SPIEP...?

Licencja? Zmarnowana. Grafika? Robiliśmy, co się dało, żeby była jak najbardziej odpychająca. Dźwięk? No wzięliśmy muzyczki z PoP i dorzuciliśmy kilka żałosnych dźwięków. Grywalność? Mieliśmy kilka fajnych pomysłów, ale jeden z nas wymyślił te całe punkty, więc chyba udało nam się coś zepsuć, prawda? Sterowanie? Eeee... Sorki, panie prezesie, ale meldujemy niewykonanie zadania – staraliśmy się coś zepsuć, ale touchpad i rysik tak idealnie wpisują się w ten gatunek, że naprawdę niewiele dało się zrobić. Fabuła? Panie prezesie, bez żartów! Kto będzie w ogóle czytał te malutkie literki?

Tak to właśnie wygląda – można się wprawdzie trochę tą grą pobawić (oczywiście, gdy ktoś ją Wam pożyczy), ale naprawdę nie widzę większego sensu, gdy na rynku jest tyle fachowych gier. **Marcellus** ■ ■

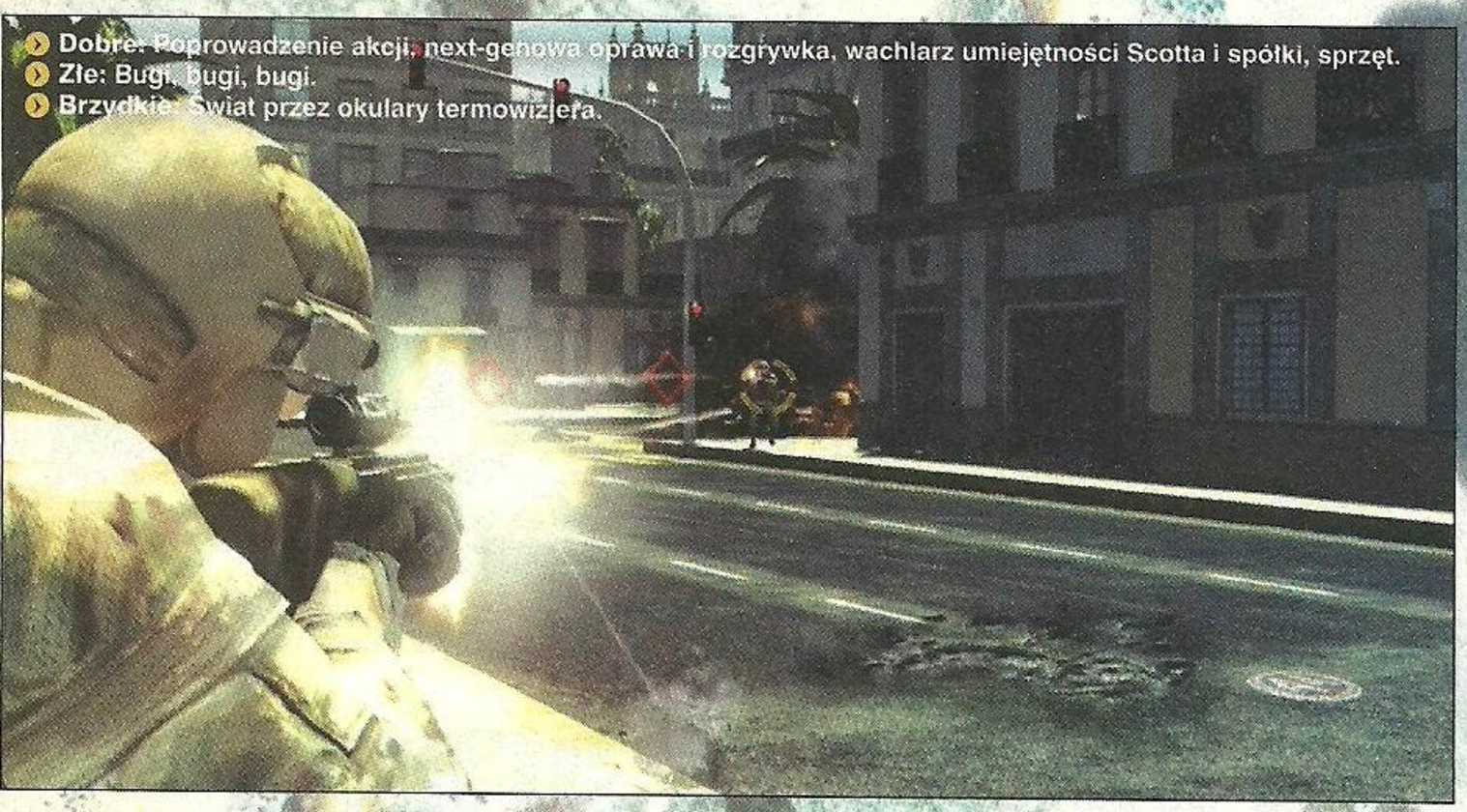
Nintendo DS — A imię jego...

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubisoft
- **Liczba graczy:** 1-2 (2)

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

4.4

http://www.nintendo.co.uk



- **Dobre:** Poprowadzenie akcji, next-genowa oprawa i rozgrywka, wachlarz umiejętności Scotta i spółki, sprzęt.
- **Złe:** Bugi, bugi, bugi.
- **Brzydkie:** Świat przez okulary termowizjera.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

100 PROCENT NEXT-GENA I 10 PROCENT BUGÓW

Aktywacja HUD-a po desancie z helikoptera, zabezpieczający teren po wysypaniu się z transportera żołnierze, główny bohater palcem przyciskający hełm do ucha wsłuchując się w briefing na polu bitwy – te wszystkie detale są dla każdego zdrowego i dojrzałego maniaka gier taktycznych tylko lukrem na wierzchołku strasznie fajnej i... iście pecetowo zabugowanej gry Ubisoftu.

Odkąd odkryłem u siebie niezdrową fascynację growym realizmem pola walki i gatunkiem początkowo niemal samodzielnie reprezentowanym przez Full Spectrum Warriora, czekałem na GRAW, bo czułem, że to będzie to. Przynajmniej od czasu, kiedy został ogłoszony. I tak, to jest to. A w dodatku wygląda tak, jak wyglądał na pierwszych widzianych przeze mnie zwiastunach podczas pokazu, jeszcze dwa lata temu. Ta gra o żołnierzu przyszłości jest kolejną jaskółką poziomu graficznego nadchodzących gier. Prawdziwych software'owych next-genów.

→I Z RAPORTÓW KAPITANA SCOTTA MITCHELLA
Zulu Tango Alfa – Centro Historico – 11:53 LT

Podczas rutynowego przemieszczania się pomiędzy budynkami w kierunku wyznaczonego przez dowództwo celu i wymianie ognia z małą grupką słabo wyszkolonych rebeliantów zauważyłem, że na nasze pozycje biegnie jeden z przeciwników. Minął moich żołnierzy i z pełnym impetem wbiegł w ścianę. A przynajmniej jego część, bo połowa ciała przebierająca żwawo nogami została po jednej stronie, a druga – zatopiła się w niej. Profilaktycznie wystrzeliłem w jego stronę serię z karabinu, potem cisnąłem granat, a na koniec wysłałem resztę Duchów, aby ostrzelała jego pozycję. Nasze starania w pokonaniu ściennego rebelianta spełzły jednak na niczym. Over & Out & Restart!

Jest rok 2013, Meksyk. Jako kapitan elitarnego oddziału komandosów Ghost zajmujących się zwiadem i akcjami na terenie wroga bierzemy udział w udaremnianiu zamachu stanu, pomagamy w odbiciu zakładników, wspieramy armię rządową w zdobyciu sprzętu ciężkiego, odbijamy i ochraniamy prezydenta USA, a pod sam koniec odzyskujemy walizeczkę, bez której nie porusza się najwyraźniej żaden jankeski dowódca.

Żadnych bossów, nieludzkich spotkań i respawnujących się wrogów. Nasi przeciwnicy to transportery opancerzone, wyszkoleni na różnym poziomie rebelianci, snajperzy, strzelcy i okazjonalnie – bugi. Cała akcja rozgrywa się dosłownie na naszych oczach; przedstawiana jest na wydajnym silniku, a za przerywniki służą momenty, kiedy na pokładzie transportera albo helikoptera przenosimy się z jednego miejsca w drugie, oglądając transmitowane przez Cross Com filmy, relacje i biuletyny wiadomości. Tak, Cross Com to urządzenie służące do transmisji danych i podglądu sytuacji na polu bitwy. Scott Mitchell może dzięki niemu widzieć to, co robią oddziały sojusznicze, co widzi satelita zwiadowczy, albo w jakiej sytuacji jest reszta Duchów – w zależności z kim utrzymujemy właśnie łączność.

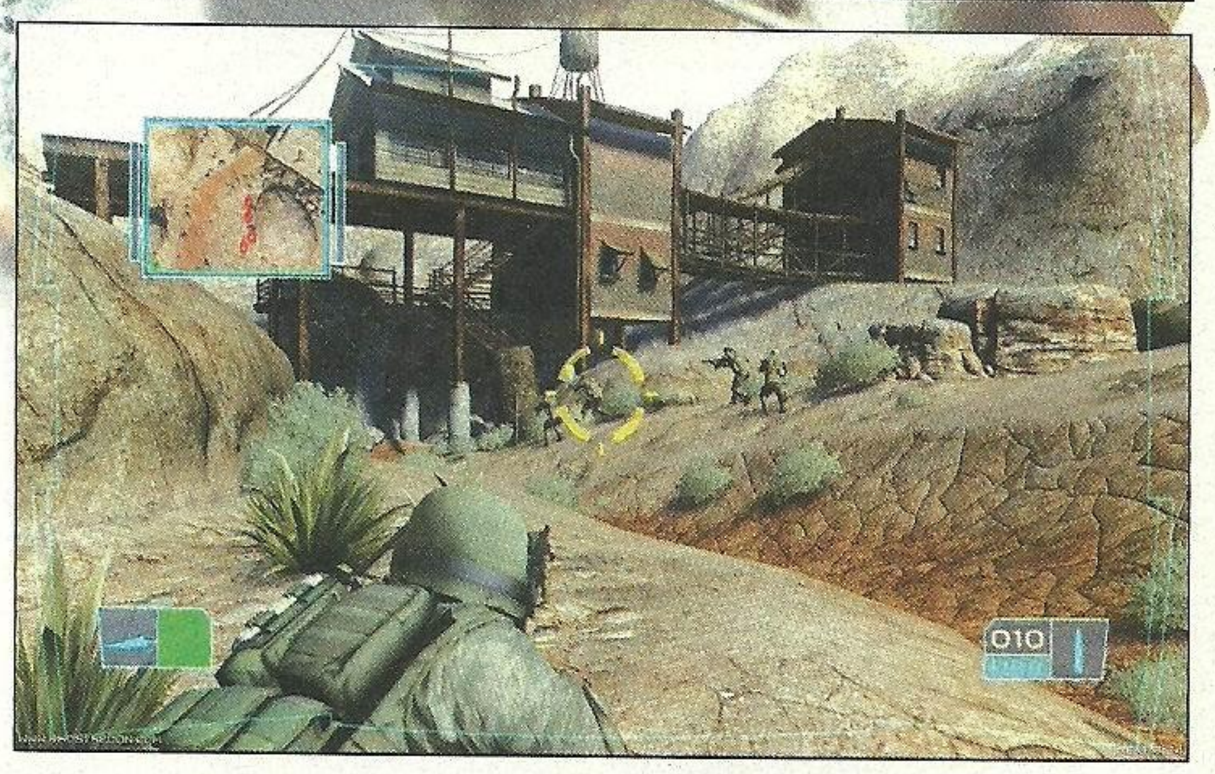
→I Z RAPORTÓW KAPITANA SCOTTA MITCHELLA
Zulu Tango Beta – Santa Fe Hill – 03:44 LT

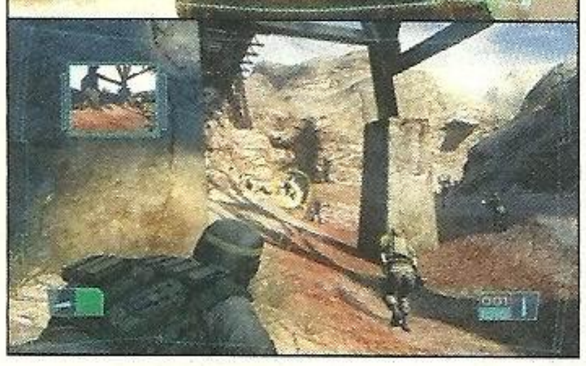
Po oczyszczeniu terenu z trzech rebeliantów Ontiverosa zostawiłem Duchy przy jednym z baraków, gdzie mieli dobry przegląd podwórza, na którym za umocnieniami z piaskiem stały dwa ciężkie karabiny maszynowe M50. Ktoś, kto o tak wczesnej porze zawędrowałoby na to podwórko, mógłby pomyśleć, że stanowiska zostały pozostawione samym sobie. Gdyby jednak ten sam ktoś pojawił się tam pięć minut wcześniej, byłby świadkiem intensywnej wymiany ognia prowadzonej z jednej strony przez trzech strzelców z drużyny Duchów i mnie, jako wspierającego ich z ukrycia snajpera, a rebeliantów z drugiej. Po założeniu ładunków wybuchowych C4 na ścianie bunkra będącego celem ataku zająłem miejsce za m-pięćdziesiątką, aby przygotować się na ewentualne przybycie posiłków zaalarmowanych wybuchem. Wydałem też rozkaz przemieszczenia reszty Duchów na podwórze i zajęcia stanowisk dogodnych do obrony naszej pozycji. Chwilę później nastąpiła eksplozja.

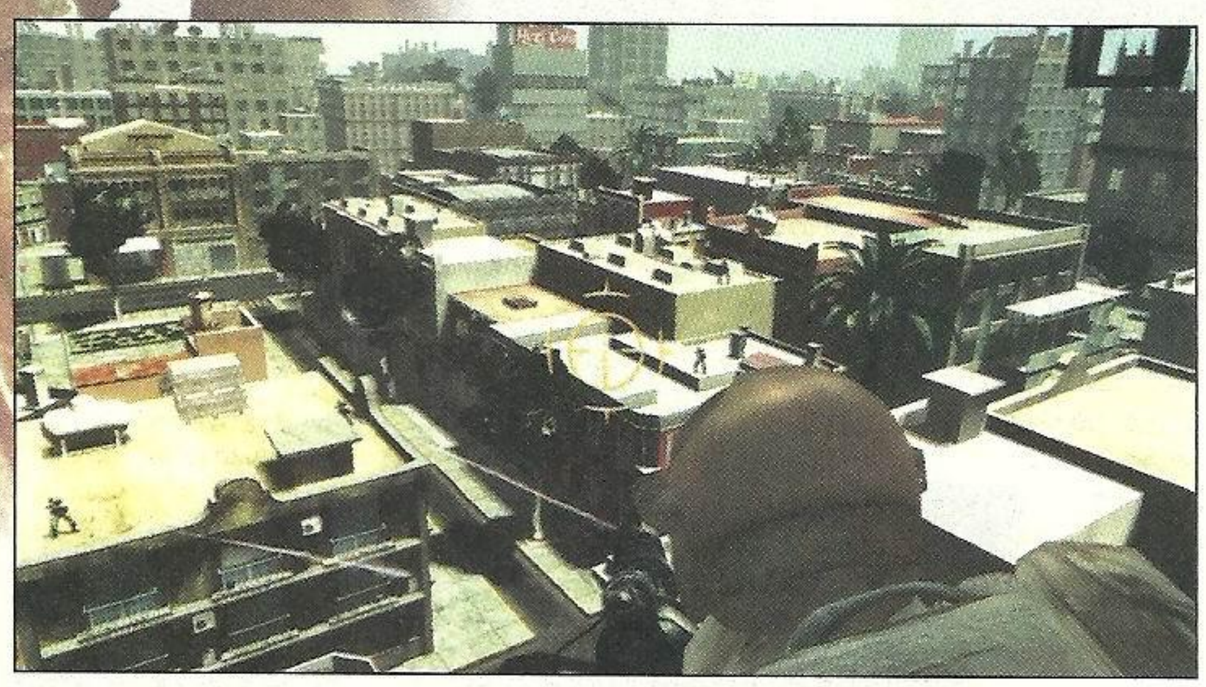
Oddałem próbną serię z m-pięćdziesiątki, sprawdzając czy karabin się nie zacina. W gotowości bojowej spędziliśmy około pięciu minut, po których wysłałem Duchy na zwiad najbliższej okolicy. Okazało się, że nikogo nie zaalarmowaliśmy. Postanowiłem więc opuścić stanowisko. I jak postanowiłem, tak nie zrobiłem. Puściłem broń, chcąc odejść, ale nie udało mi się ruszyć nawet na krok. Spróbowałem się odczołgać, odpełznąć, obrócić się na wszystkie możliwe strony, ponownie chwyciłem za broń, jeszcze parę razy strzeliłem, puściłem broń, położyłem się, odwróciłem plecami, ale odejść, ani odpełznąć, ani odbiec się nie dało. Over & Out & Restart!

ROBACTWO SIĘ PLENI!

Moment, w którym podczas Sonic Adventure i poziomu z pinballem na pokładzie podniebnego krążownika nasz redakcyjny Dreamcast zwiesił się na twardo zapamiętam jako przełomowy. Zrozumiałem wtedy coś, co wiedziałem już wcześniej, ale nie dopuszczałem do siebie tej myśli. W konsolach siedzą systemy operacyjne. Nigdy później nie widziałem tego tak dobitnie, jak podczas gry w GRAW, który, podczas kilkunastu spędzonych z nim godzin, dał mi możliwość obserwacji całego mnóstwa „robali", które, jak dotychczas sądziłem, pomieszkują wyłącznie w pecetach.







Advanced Warfighter wygląda rewelacyjnie. Akcja gry toczy się w mieście, na jego peryferiach, w slumsach, na placu budowy i w pałacu prezydenckim. Każde miejsce, wraz z solidnym kawałem okolicy, przedstawiane jest o jak najróżniejszych porach – zalane słońcem lub skąpane w mroku nocy – zobaczyłem chyba wszystkie odcienie nieba w środku meksykańskiego lata. W pełni możemy docenić kunszt grafików – szczególnie podczas przelotów helikopterem, kiedy z pokładowego działka ostrzeliwujemy stojących na dachach rebeliantów, nadjeżdżające z posiłkami ciężarówki i pojazdy opancerzone. Słowo kunszt jest tu zresztą jak najbardziej na miejscu – **Ghost Recon: Advanced Warfighter** jest pierwszą grą, która w pełni zasługuje na miano next gena. Nie „1,5-gena"..

Grafika jest pełna szczegółów – kabura, mikrofony czy plecak naszego komandosa to jeszcze żaden wyczyn, ale warunki pogodowe, zachowanie i animacja naszych ludzi oraz wrogów plus płynność, z jaką ta gra popycha swój świat, w niczym nie odbiega od transmisji telewizyjnej. A wybuchy! Trafiony pociskiem z wyrzutni rakietowej Abrams początkowo zastyga w bezruchu, potem dookoła rozchodzi się pierścień skumulowanej energii i dopiero po chwili czołg podniesiony potężną siła ładunku zmienia się w słup ognia wzbijający się w powietrze. Inaczej wybuchają transportery opancerzone, inaczej zwykłe jeepy, różnorodnie padają także przeciwnicy. Kakofonia dźwięków jest niesamowita, szczególnie podczas wymian ognia większych grup. Muzyka wkracza tylko czasami, przez resztę czasu towarzyszą nam okrzyki meksykańskich rebeliantów i świetnie oddana akustyka pola walki. Wrogowie trafieni serią w nogi padają jak ścięci, osadzeni na miejscu kilkoma celnymi pociskami zastygają, osuwają się na nogach lub padają i zamierają w nienaturalnych pozach, albo też leniwie ześlizgują się po gzymsie budynku, by zwalić się głową w dół na glebę poniżej. Smugi pocisków raz po raz przecinają powietrze odtłukując kawały betonu ze słupów, za którymi kryłem się, czekając aż przeciwnicy zaczną przeładowywać. Na tym to zresztą najczęściej polega. Chyba, że mamy akurat karabin z kamerą umożliwiający strzelanie zza węgła.

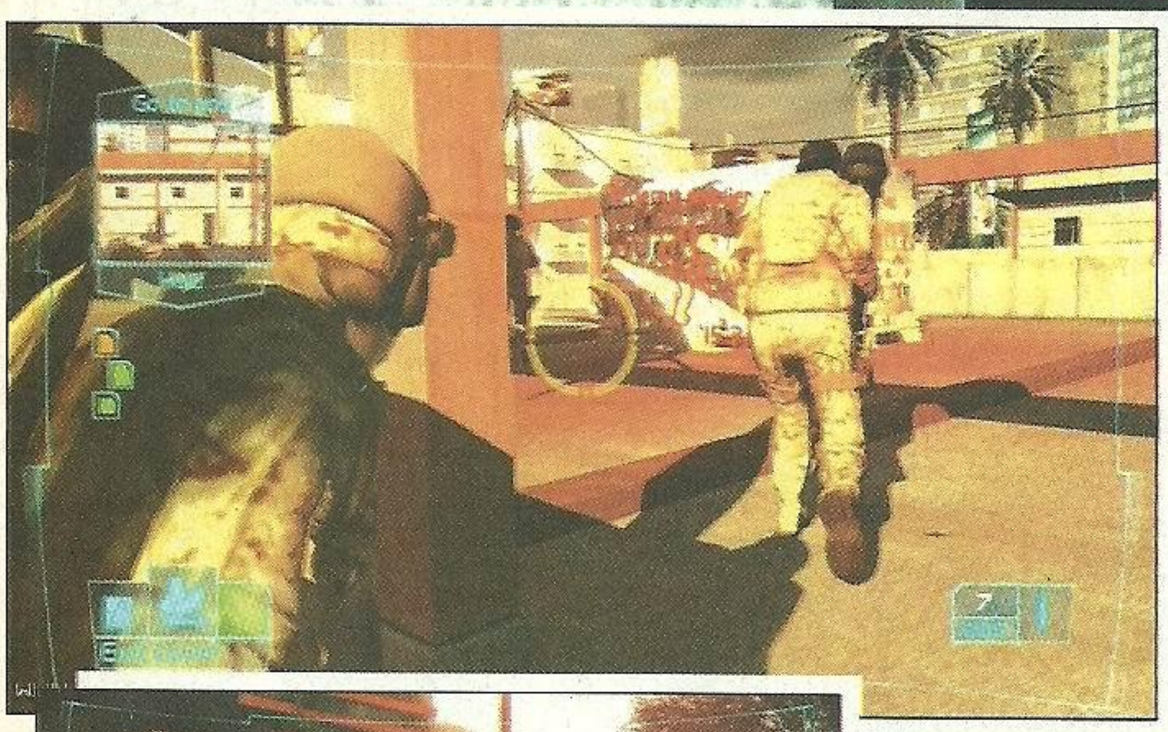
W trakcie misji nierzadko mamy możliwość wyboru broni podstawowej. Albo ciężkiego karabinu maszynowego, albo karabinka antysnajperskiego (doskonały zoom i przebijanie niektórych powierzchni) przez karabin z granatnikiem, czy ze wspomnianą wcześniej kamerą. W razie skończenia amunicji można też podnosić karabinki poległych wrogów.

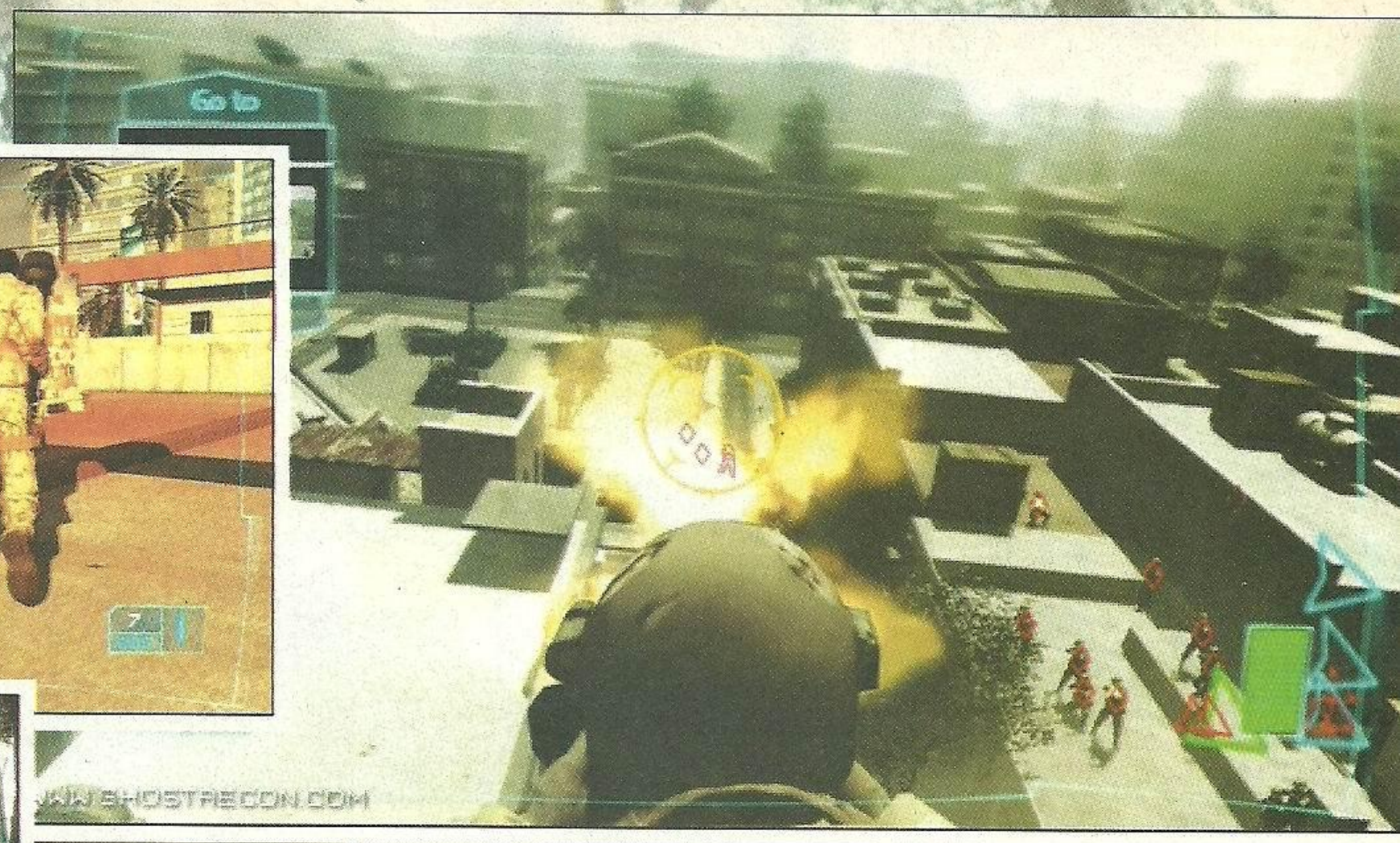
→I Z RAPORTÓW KAPITANA SCOTTA MITCHELLA

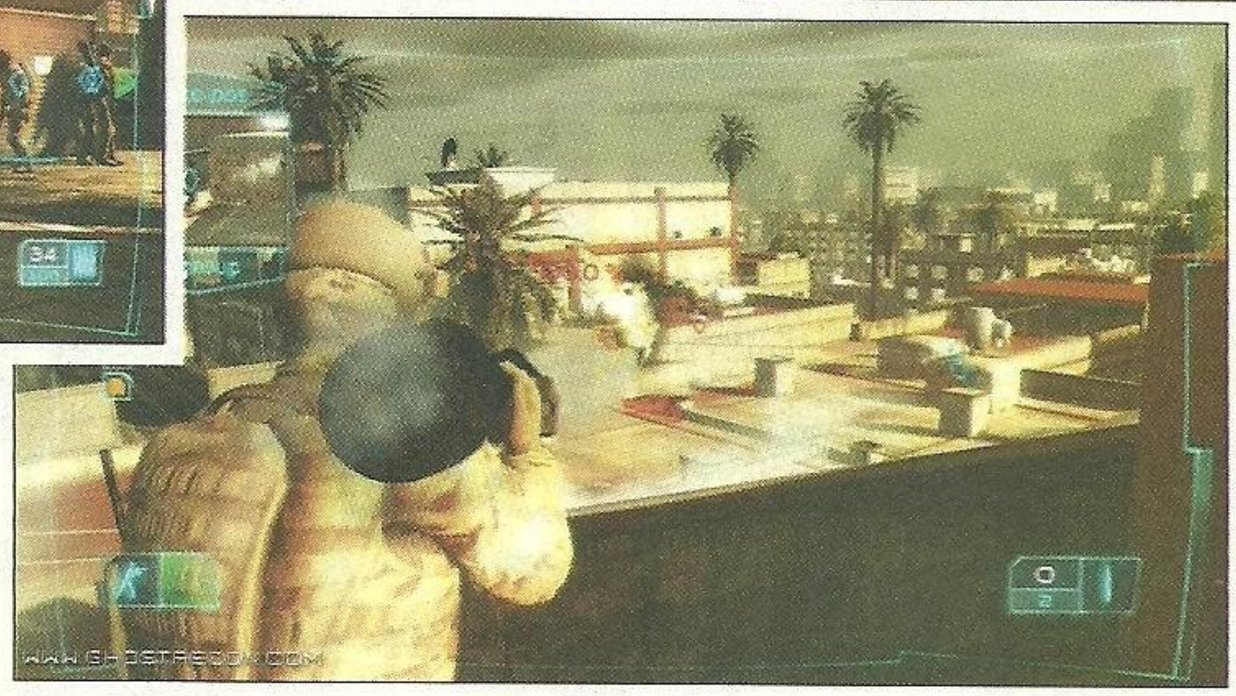
Zulu Tango Delta – Calzada de Tlalpan – 17:49 LT

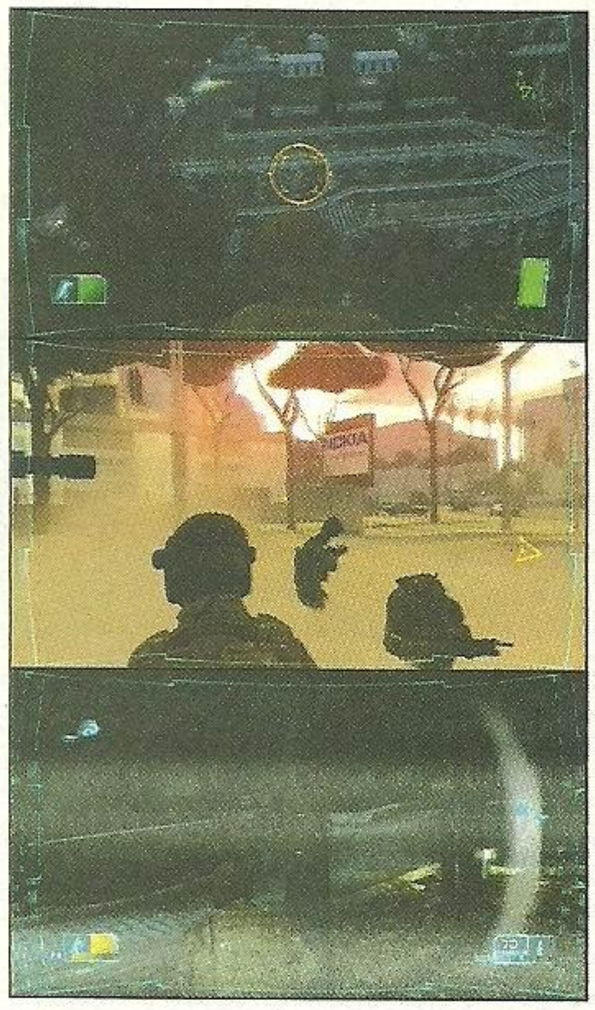
Po wbiegnięciu na pole walki i nawiązaniu kontaktu wzrokowego z przeciwnikiem szybko zająłem pozycję przy ścianie i po przejściu do mapy taktycznej rozkazałem pozostałym Duchom udanie się za róg domu po przeciwnej stronie podwórza, na którym dostrzegłem rebeliantów. Nakazałem przy tym przejście w gotowość bojową. Kiedy Duchy dotarły na wyznaczone pozycje, zostałem ostrzelany przez nadjeżdżający ulicą transporter opancerzony. Ponieważ wśród Duchów był operator broni przeciwpancernej, nakazałem atak na pojazd opancerzony, a sam przygotowałem granatnik do strzału i wychyliłem się zza rogu, aby nawiązać walkę. W tym momencie wszystko zrobiło się czarne i mogłem dostrzec jedynie kontury obiektów znajdujących się za budynkiem. Zamarłem, sprawdzając, czy nie uszkodziły mi się termowizyjne gogle, ale to nie było to. Po chwili wszystko wróciło do normy, ale kiedy ponownie wychyliłem się zza rogu, znów zapadły egipskie ciemności rozświetlone jedynie dziwną żółtą poświatą. Chwilę później dosięgły mnie pociski z zupełnie niewidocznego, ale wciąż strzelającego transportera. Over & Out & Restart!

Sterowanie jest bardzo intuicyjne, choć obłożono wszystkie przyciski pada. Poruszanie się w trzech pozach (czołganie, przykucanie i chód), możliwość wykonania ślizgu za zasłonę i przywarcie do ziemi, przyklejanie do ścian (po intuicyjnym przytrzymaniu kierunku przodu odrobinę dłużej po dojściu do ściany), wychylanie się zza nich i wyskakiwanie do oddawania serii strzałów – oto nasi przyjaciele i należy jak najszybciej się z nimi zaznajomić. Nie mniej ważną rolę gra jednak kierowanie wsparciem – co prawda kilka misji przechodzimy samotnie, ale zwykle towarzyszą nam trzy pozostałe Duchy (działają jako jeden oddział, nie da się ich dzielić), czasem transportery opancerzone, helikoptery, czołgi i roboty zwiadowcze. Każdemu z pojazdów możemy wskazywać cele









O MATKO...

...jak to wygląda, szczególnie na HDTV. Po prostu brak mi słów – prawdziwy szoker graficzny, pokazujący postęp, jaki dokonuje się na naszych oczach. Dla porównania odpaliliśmy sobie wersję na Xboxa... Gdzie tam, nie ma żadnego porównania. Niesamowite! A przy tym po prostu świetna gra, mimo licznych bugów, o których wspominał Banan. Brać i grać, nawet jeśli ktoś do tej pory nie przepadał za taktycznymi shooterami. [gul]

zarówno w trybie tpp, jak też – co jest szczególnie efektywne – na eleganckiej mapie taktycznej. Należy przy tym jednak uważać, żeby nie wystawiać nikogo na ostrzał – czołgi w mieście radzą sobie dobrze, ale nie, kiedy otaczają je piechurzy z wyrzutniami rakiet.

Przekonałem się o tym dobitnie podczas misji, w której uzbrojony w wyrzutnię rakiet ZEUS miałem za zadanie rozwalić dwa Abramsy atakując z bezpiecznej wysokości dachu garażu. Nie miały szans. Inaczej ma się sytuacja, kiedy atakujemy z ziemi – wtedy ich ciężkie karabiny maszynowe i działa potrafią wyrządzić niezłą krzywdę. Przydaje się reszta Duchów, do okrążenia pozycji i zaatakowania z innej strony. Szczególnie, kiedy w ich szeregach (skład osobowy dobieramy w wyznaczonych punktach w trakcie misji) znajduje się żołnierz z bazooką. Na szczęście rannych towarzyszy możemy reanimować, pod warunkiem, że dotrzemy do nich na czas. Sami giniemy po jednym – dwóch bezpośrednich trafieniach, więc do zwiadu lepiej wykorzystywać satelitę lub resztę drużyny. Chłopaki radzą sobie nieźle, słuchają rozkazów i potrafią działać zarówno w trybie bojowym, jak i zwiadowczym. Dziwne jest tylko to, że czasem nie reagują na rozkazy ataku na zidentyfikowane na mapie cele. Wtedy trzeba ich za rękę wyprowadzić na strzał, a oni już zajmą się resztą. Albo padną jak muchy, jeżeli okaże się, że wystaliśmy ich bez krycia na gniazdo karabinu maszynowego. Wrogowie zachowują się tu w miarę rozsądnie, chociaż czasami dają się zbyt łatwo otoczyć, ale za to czasami potrafią sami z siebie spróbować manewru oskrzydlającego. No i pojawiają się w z góry zaplanowanych miejscach, więc można się ich nauczyć. Za to podoba mi się, że jedno celne trafienie snajpera kończy naszą przygodę, a checkpointy wcale nie są poustawiane tak gęsto, jak osoby o mniej sprawnych palcach mogłyby sobie życzyć.

→I Z RAPORTÓW KAPITANA MITCHELLA

Zulu Tango Alfa & Omega – każdy pier... dzień, każda pier... godzina

Po wskazaniu Duchom celu marszu, na moim HUD-zie pokazują się symbole błękitnych kółek wskazujące miejsce, w które ma wybrać się reszta zespołu. Dzięki temu mogę precyzyjnie ustawić ich na przykład przy krawędzi budynku, tak żeby tylko jeden z nich wyglądał za róg, a reszta była bezpiecznie skryta przed wrogiem. No właśnie. Ale co jakiś czas symbole nie pokazują się. Z bliżej nie znanej mi przyczyny dopiero wybór gogli aktywuje z powrotem symbole na HUD-zie. Over & Out! Bez restartu!

Każda z historii opisanych w raportach kapitana Mitchella przydarzyła mi się w trakcie dwunastogodzinnych przygód z grą. To dużo bugów, za dużo jak na jeden tytuł. A w dodatku nie miałem przyjemności z akcjami, które wymagają twardego resetu konsoli, a i o takich słyszałem.

Mimo to w Ghost Recona grało mi się arcyfajnie. Szybka, piękna, z dynamicznie zmieniającą się kampanią, stanowi jeden z najlepszych przykładów sprawnie poprowadzonej fabuły w grze taktycznej. Strzelaniny były tu nie gorsze niż w Black, a możliwości zachowania bohaterów – znacznie większe. Tylko granaty są tu o wiele mniej poręczne i trudniej się z nich korzysta – dymnymi posłużyłem się chyba raz. Za to niemal non stop korzystałem z termowizji, która może jest niezbyt ładna, ale pozwala bardzo sprawnie wyłuskiwać przeciwników. I to nie tylko z mroku. Ze wstydem przyznaję, że w pewnym momencie już prawie cały czas jechałem na wizji bez względu na porę dnia – a trudno doceniać grafikę, kiedy cały świat jest jedną wielką, rozmytą plamą o różnych odcieniach zieleni. Duch Fishera wiecznie żywy.

Podsumowując – polecam. Tryb online bez kooperacyjnego trybu fabularnego (do co-opa są cztery dodatkowe mapy) dziwi, a w dodatku został przygotowany przez inna ekipę i sterowanie nie jest dokładnie takie samo. Ale warto GRAW sprawdzić chociażby dla samej singlowej kampanii. Jest tego warta. **Banan** ■■

Xbox 360 US Army mówi „nie" systemowi IWS od MS i Ubi.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubisoft
- **Liczba graczy:** 1-4 (16)

http://www.ghostrecon.com

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0

Dobre: Prosta, przyjemna i całkiem wciągająca młócka. Tony mini gierek.
Złe: Wszystko tu mogłoby być po prostu lepsze.
Brzydkie: Błędy w detekcji kolizji, podobne do siebie miejscówki, średnia oprawa AV.

FINAL FIGHT STREETWISE

CAPCOM PRÓBUJE PRZENIEŚĆ LEGENDĘ W TRZECI WYMIAR...

RESPECT

...czyli „szacuken", jakby to powiedział Ali G, odgrywa szalenie ważną rolę w całej zabawie. Jego poziom jest reprezentowany przez suwakopodobne wskaźniki w menu, toteż w każdej chwili można podejrzeć, jak poczynania gracza wpłynęły na postrzeganie go w wirtualnym świecie. I tak na przykład skopanie leżącego na ulicy lumpa ujmie nam szacunku, podobnie jak pobicie kurtyzany czy też kaleki. Za to bezlitosne zaciukanie nożem natrętnego bandziora czy po prostu odpowiednio widowiskowa walka, bądź też wykonywanie misji dodatkowych i udział w mini grach niechybnie podniosą nasz SZACUN na odpowiedni poziom.

Ostry język, prosta historyjka, która mogłaby nakręcić niejeden hollywoodzki (może nawet całkiem niezły) film i już mamy pretekst, by prać się po mordach przez całą grę. Cody – brat i najlepszy kumpel głównego bohatera, Kyle'a Traversa – wplątuje się w całkiem nieciekawą aferę, co w efekcie prowadzi do porwania tego pierwszego. Zdeterminowany Kyle rozpoczyna prywatne śledztwo metodą „im mocniej przywalisz, tym chętniej sypią", przedzierając się przez męty przestępczego półświatka Metro City. W miarę rozwoju akcji odwiedza pobliskie bary, sklepy z gorzałą, pornograficzne kino, opuszczony magazyn, stację metra, budynek mafii wraz z apartamentem na ostatnim piętrze i sporo ciemnych, niebezpiecznych zaułków naszpikowanych bandziorami, dilerami narkotyków, dziwkami, wściekłymi psami i całą masą niebezpieczeństw. Reżyseria przerywnikowych scenek trzyma dość sensowny poziom, podobnie jak głosy postaci, a szczególnie narratora w osobie Kyle'a. Fakt, wszyscy mają trochę jakby oldschoolowe, przekolorowane brzmienie, ale być może o to właśnie chodziło autorom. Nie będę się czepiać, bo ogólnie szafa gra.

→I WITAJ, PRZYSTOJNIAKU!

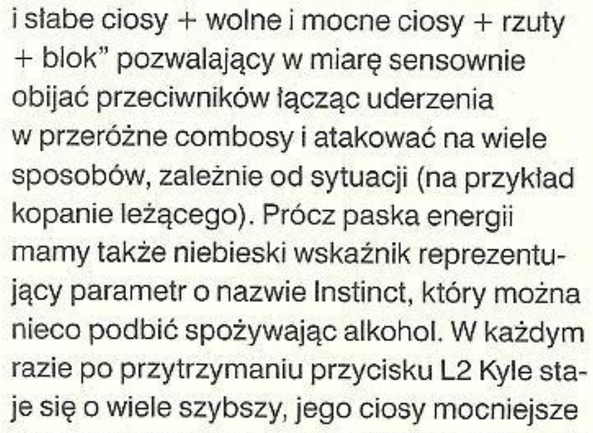
Z większością postaci można wejść w interakcję. Jeśli ktoś nie będzie chciał nam przyłożyć, to przynajmniej coś powie. Szkoda, że rzucane w kierunku bohatera teksty w ogóle nie zgadzają się z wyświetlanymi na ekranie kwestiami, ale cóż... Ma to swój urok, gdyż nie wszyscy muszą mieć ochotę wysłuchiwać pełnych wypowiedzi i zaraz po zagadnięciu stojącej na rogu prostytutki wolą usłyszeć „Hello, handsome!" i lecieć dalej, zamiast wdawać się w dyskusję o legalizacji jej zawodu. Niektóre z postaci będą miały dla Kyle'a dodatkowe zadania, których można się podjąć lub ich poniechać. Ich wykonywanie wpływa na szacunek, o którym szerzej możecie przeczytać w ramce nieopodal.

→I ZOBACZYĆ GWIAZDY

Oprychy, skinheadzi, gangsterzy różnej maści, zombiakopodobni psychole i plejada innych „gwiazd rynsztoka" nieustannie spędza Kyle'owi sen z powiek. Do masakrowania przeciwników można, a nawet należy używać pałek, noży, krzeseł, kijów bilardowych, desek, giwer (shotgunem też można przyłożyć, a co!) i czego tam jeszcze dusza zapragnie. Oręż po kilku uderzeniach i tak trzeba zmieniać, gdyż rozpada się na kawałki po mocarnych ciosach naszego bohatera. Podobnie pistolety – brak tu amunicji, którą należy zbierać, więc czym szybciej odbierze się wrogowi broń, tym więcej nabojów się zaoszczędzi do dalszej walki. Z reguły jednak i tak nie będzie ich więcej niż kilka sztuk.

→I ALKOHOL? NA ZDROWIE!

Sama walka jest dosyć prosta i niezbyt skomplikowana, szczególnie na początku. Po zdobyciu dodatkowych ruchów robi się ciekawiej, ale nie zmienia to faktu, że Soul Calibur czy Tekken to nie jest. Tym niemniej do ulicznej bijatyki pasuje system „szybkie i słabe ciosy + wolne i mocne ciosy + rzuty + blok" pozwalający w miarę sensownie obijać przeciwników łącząc uderzenia w przeróżne combosy i atakować na wiele sposobów, zależnie od sytuacji (na przykład kopanie leżącego). Prócz paska energii mamy także niebieski wskaźnik reprezentujący parametr o nazwie Instinct, który można nieco podbić spożywając alkohol. W każdym razie po przytrzymaniu przycisku L2 Kyle staje się o wiele szybszy, jego ciosy mocniejsze i bardziej efektowne. Przydaje się na większe grupki przeciwników. O ile jednak bez ani jednego potknięcia udało mi się dotrzeć aż na sam szczyt siedziby gangu, pokonać uzbrojonych ochroniarzy w garniakach i paskudne stwory, to wykończyły mnie zwykłe, mało wytrzymałe wilczury. Tak to bowiem ktoś mądrze wymyślił, że kiedy psiur kąsa w łydkę, Kyle upuszcza spluwę, a zanim zdąży ją podnieść, już dopada go następny. A większości ciosów, które na ludzi działają dobrze, futrzaki po prostu omijają.



→I RÓŻNIE TO BYWA I...

Grafika nie stoi na najwyższym poziomie, jest średnio-średnia, jednak staroszkolny klimat nadal w jakiś sposób się tu przebija, pomimo przeniesienia kultowej gry w pełny trójwymiar. Modele postaci i przeciwników są całkiem spore i w miarę szczegółowe, a animacja nie przycina, nawet kiedy jest ich na ekranie słuszna ilość, co zdarza się nierzadko. Mroczny klimat, gdzieniegdzie pikselowate tekstury, dość proste obiekty i wiele podobnych miejscówek (co może wywołać czasami lekką dezorientację) i nie najlepsza detekcja kolizji. Jedne ciosy wchodzą w interakcję z otoczeniem, inne dosłownie wchodzą w ściany i obiekty. Na szczęście – prócz wspomnianych piesków – większość przeciwników daje się zmasakrować bezproblemowo. Muzyka to całkiem znośny hip-hop utrzymany w mrocznym, ulicznym klimacie, który dość groteskowo podkreślają dziecięce chórki kontrastujące z zachrypniętymi, basowymi głosami raperów.

→I ...BYWAŁO LEPIEJ

Uważam **Final Fight: Streetwise** za grę nieco niedocenioną przez branżowe media. Jasne, że legendzie swojego protoplasty nie ma najmniejszych szans dorównać, ale w pewnym sensie trzyma jego klimat i pozwala graczowi na kilka godzin solidnej, niezobowiązującej młócki. Może nie jest to The Warriors, ale z całą pewnością także nie żaden crap. FF:S ma wystarczająco duży potencjał, by wciągnąć niejednego gracza i pomimo licznych wad w pełni zasługuje na swoją ocenę.

Oskar ■ ■

Siłowanie się na rękę, nawalanie drzwiami w głowę kolesia, wybieranie właściwej karty, rzucanie lotkami do tarczy czy zabijanie biegających po barze robali, to tylko nieliczne z wielu mini gier, jakie przewijają się przez całą grę.

PS2 | Xbox

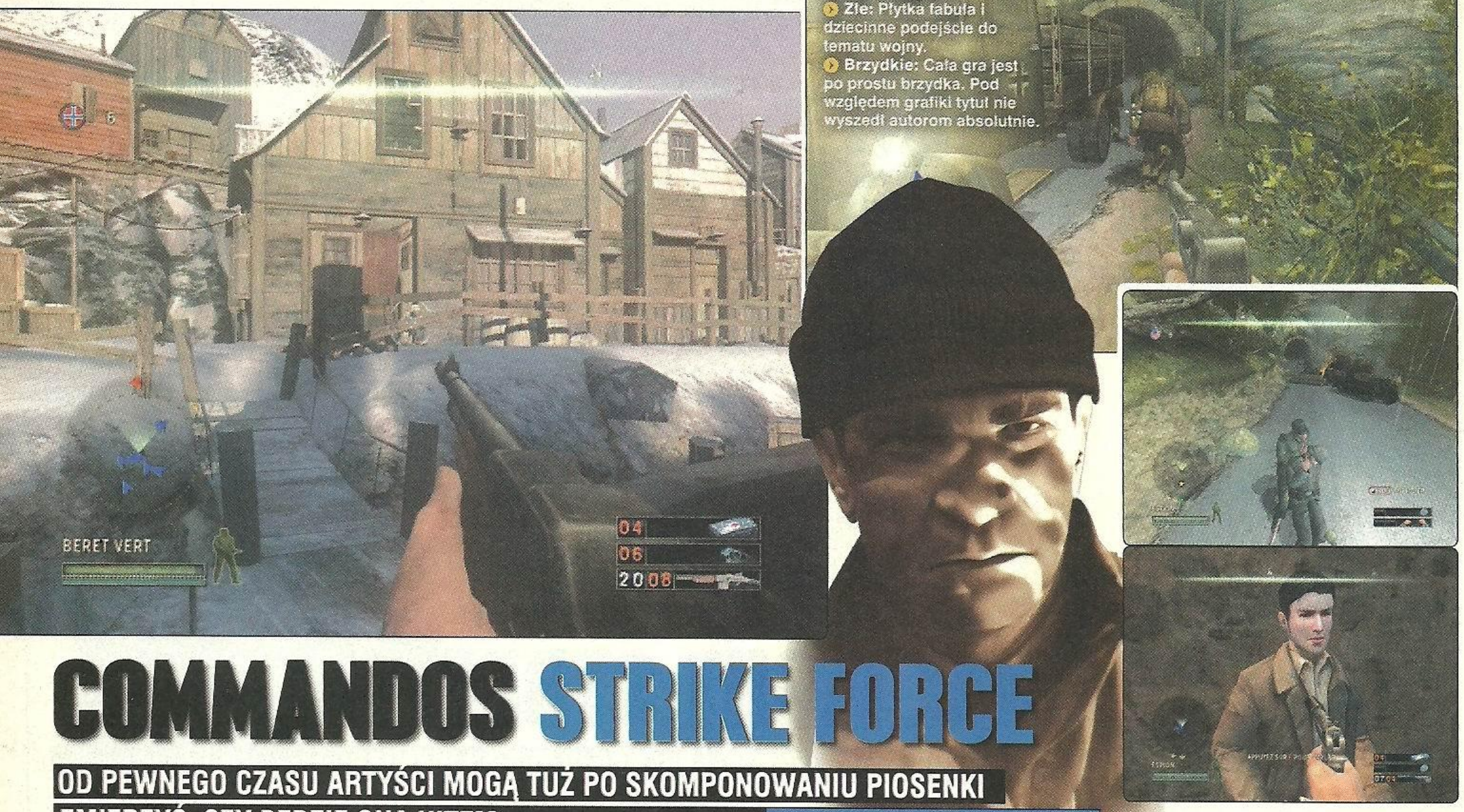
Nieudana reinkarnacja.

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://ww2.capcom.com/finalfight/

5.6



COMMANDOS STRIKE FORCE

OD PEWNEGO CZASU ARTYŚCI MOGĄ TUŻ PO SKOMPONOWANIU PIOSENKI ZMIERZYĆ, CZY BĘDZIE ONA HITEM

- **Dobre:** Ciekawy system gry, bardzo ciekawe rozwiązania sieciowe, dopracowane szczegóły systemu rozgrywki.
- **Złe:** Płytka fabuła i dziecinne podejście do tematu wojny.
- **Brzydkie:** Cała gra jest po prostu brzydka. Pod względem grafiki tytuł nie wyszedł autorom absolutnie.

- 8 graczy w multiplayerze, 16 poziomów do przejścia. Norwegia, Rosja i Francja – gra jest na wskroś europejska. Nawet fakt, że robili ją Hiszpanie (ten sam zespół od strategicznej wersji Commandosa nawiasem mówiąc) to potwierdza. Sam Ignacio Perez z Pyro Studios twierdzi natomiast, że po prostu musiał pójść własną drogą. Że robienie gier strategicznych w starym wydaniu powoli się kończy. Ludzie chcą więcej akcji, zwłaszcza na konsolach. Więc przekonwertowanie wszystkich gier strategicznych w tę stronę jest tylko kwestią czasu. Ciekawe, co?

Nieźle, co? Otóż okazało się, że hity mają pewne specyficzne parametry. Między innymi duże przeskoki między tonami. Zwróćcie uwagę na powerplaye radiowe: zawsze jest jakiś refren z niskim dźwiękiem i przeskokiem na wysoki, albo odwrotnie. Jeśli autor nie skomponuje takiego przeskoku, to można go tam zawsze dorzucić. Ciekawe, czy podobnie będzie z grami? Czy powstanie lista wymogów, jakie spełniać musi hit. Jakie musiałoby być pierwsze założenie? Elegancki graficznie... No i właśnie – nie zawsze.

→I KTO JEST NAJBRZYDSZY?

Najpierw mina Gulasha w redakcji, kiedy wręczał mi grę do recenzowania. Trudno ją opisać, ale od razu wiadomo, że nie dostaje się do recenzji miss piękności. Potem pierwsze sceny gry w domu, podczas testów. I pierwsza myśl: „Dobrze, że nic nie jadłem, bo puściłbym pawia panoramicznie". Gra jest brzydsza od śmietanki naszego rządu. Postacie ruszają się sztywno, mają na sobie plastikowe ubranka i wymowne oczy starego manekina z wystawy lumpeksu. Dramatyczna sytuacja. Animacja powolna. Przez większość gry obserwujemy świat oczami bohatera i doprawdy niewiele widać. W świecie z klocków chodzą plastikowi żołnierze. Amen.

No, ale gra to gra. Trzeba przysiąść. Przysiadam i niespodzianka. Pierwsza ujawnia się, kiedy testuję dostępne bronie. Z początku tylko nóż do zabijania po cichu i rzucania, pistolet oraz snajperka (gram snajperem). Najpierw zabójstwo po cichu – nawet nieźle. Mogę rzucić nożem, ale mogę też podejść i po prostu przeprowadzić ostrze po tętnicach szyjnych. Trafiony nożem przeciwnik elegancko się składa; raz to z tkwiącym w plecach ostrzem, raz to – kiedy się obrócił w moją stronę – dźgnięty w tętnicę udową. Zaczęło mi to sprawiać przyjemność. Kolejne akcje są równie ciekawe. Apogeum zaskoczenia (pozytywnego) przeżyłem podczas zabaw snajperką. Przykładam lunetę i widzę czubeczek hełmu przeciwnika wystający między belkami. Pomyślałem, że jeśli ktoś wcześniej robił takie gry jak Commandos właśnie, które przecież były strategiami, i to trudnymi, to musi być szczególarzem. Celuję, wciskam R2, dzięki czemu bohater wstrzymuje oddech. Akcja na chwilę zwalnia, słyszę bicie serca, naciskam spust, pada strzał i... pocisk przemyka w dosłownie dwucentymetrowej dziurze między obiektami. Uaaaa! Wreszcie! Po dziesiątkach shooterów, w których nie można było strzelić przez siatkę drucianą, albo tuż nad murkiem, bo murek magicznie przyciągał pociski, nagle – idealna sprawa. Wierzcie lub nie, ale od tej chwili zaczynam się grą bawić.

→I CO JEST NIE TAK?

A bawiąc się tak czuję, że coś mi nie gra cały czas. Bo gra jest brzydka. O tym już pisałem. Ale z drugiej strony, miła dla dłoni. Przeciwnicy widzą nas, kiedy trzeba – wszystko opisane na radarku, a omijają, kiedy się chowamy. Możemy robić zasadzki, celować przez wąskie szczeliny, możemy się zakradać. Wszystko! Poznaję ten plastikowy świat z niemałą radością. Potem następuje zmiana. Mamy jeszcze do obsługi komandosa i agenta specjalnego. Wszyscy trzej mają swoje misje, a my mamy też możliwość przełączania się między nimi. Mało tego – jak nam któryś zejdzie, możemy podejść drugim i go podleczyć. Okazuje się nagle, że choć grafika nie najlepsza, a poziomy nie za wielkie, nie jest to tytuł durnowaty, pt. „do widzenia rozum". Wręcz przeciwnie. I chociaż silnik RenderWare nie podszedł autorom, to mnóstwo jest w tej grze przemyślanych i dopracowanych patentów. Wspaniale!

A weźmy sobie jeszcze tryby multiplayerowe. Jest ich cztery, w tym dwa deathmatche (drużynowy i solo). Na przykład taki Sabotage, w którym do walki stają dwie drużyny. Obie mają zdobyć od przeciwników kody do zdetonowania bomby. Jak to się dzieje? Należy odszukać i odizolować reprezentanta drużyny przeciwnej i poważnie go postrzelić. W dalszej kolejności wyselekcjonowany w naszej drużynie „agent" przesłuchuje przeciwnika, co – niestety – kosztuje go nieco czasu. My za to, jako jego ziomkowie, musimy go w tym procesie osłaniać. Czujecie już napięcie? Zupełnie nowa opcja gry. Nie dość, że osłanianie kogoś jest ekscytujące (przesłuchiwanie akurat jest luźne), to dochodzi jeszcze granie z myślą, żeby nie dać się podejść i złapać przeciwnikom. Mocna rzecz. Ośmiu graczy na raz naprawdę może się pobawić. A jeśli nie macie możliwości sieciowania się, dla pojedynczego gracza to także radocha.

→I DŁUGONOSI KOMANDOSI

Commandos Strike Force to naprawdę gra nieładna. Ale też dopracowana i przemyślana. Widać, że lekko przerosło chłopaków, mistrzów dwuwymiarowej grafiki, porządkowanie na ekranie obiektów 3D. Tak czy siak jednak znajduje się dziką przyjemność w grze dlatego, że po prostu świat Commandosa pracuje nam pod palcami. System gry, kolizje i działania przeciwników są bardzo naturalne. Zwłaszcza na wyższych poziomach trudności.

Grabarz ■ ■

PS2 | Xbox

Słaba grafika, dobra gra.

- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Pyro
- **Liczba graczy:** 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.commandosstrikeforce.com/

6.8

SONIC RIDERS

CZAS NA ZMIANY W POLSKIEJ PIŁ... TO JEST – W ŚWIECIE MASKOTEK

Czas, by siwobrodzi udziałowcy Segi zasiedli przy okrągłym stole i naradzili się, w jaki sposób dalej eksploatować Sonica. Niebieski jeż w czerwonych butach jest bowiem całkiem sympatyczną postacią, ale jego siła tkwi w superszybkim pokonywaniu toru nafaszerowanego pętlami, bumperami, chaosem i kolorową grafiką. Świat Sonica jest bowiem, czy zgadzacie się z tym, czy nie, infantylny do – przepraszam za wyrażenie – wyrzygania. Podobnie zresztą jak Super Mario. Już Sonic Adventure na Dreamcasta pokazało, jak absurdalnym pomysłem jest budowanie jakiejkolwiek fabularnej otoczki, no bo kto przy zdrowych zmysłach wkręci się w przygody jeża, jego kumpla lisa podlatującego przy pomocy kręcenia ogonem, grubego kota, czy jakiegoś przygłupiego robota? Gdyby nie kapitalne sekcje wyścigowe właśnie, obie części SA byłby po prostu nie do przełknięcia. I o ile na konsolach przenośnych Sonic i jego wesoła paczka sprawdzają się wyśmienicie, bo debilne dialogi zredukowane są do minimum, na stacjonarnych sprawa ma się zgoła inaczej.

→I WESOŁY ŚLIZG

Pora na **Sonic Riders**. Niby wszystko jest w porządku – są wyścigi, sporo pieczołowicie przygotowanych tras pełnych przeszkód, bumperów i dopalaczy, są wesoło popylający bohaterowie na deskolotkach. Jest ładna, kolorowa i niezwykle płynna grafika, bo pracująca w sześćdziesięciu klatkach na sekundę grafika, dudniąca (i męcząca po kilku wyścigach) muzyka, tony bonusów i dodatkowych postaci do odkrycia, czy wreszcie tryb multiplayer dla czterech osób na podzielonym ekranie. Zabawa opiera się na nieustannym boostowaniu, szukaniu kolejnych dopalaczy, wbijaniu się w wiry powietrzne generowane przez przeciwników i odpalaniu prostych trików, a także obserwowaniu wizualnej orgii towarzyszącej skokom. A także, co jest jakąś wielką pomyłką, zatrzymywaniu się w specjalnych pitach, by uzupełnić energię. Na to akurat ma się najmniejszą ochotę podczas wyścigu, ale bez tego nie ma mowy o booście.

Podstawowym błędem **Sonic Riders** nie jest wykonanie gry, czy kilka chybionych decyzji jeśli chodzi o jej przebieg, ale brak konkretnych założeń dla kogo ma być skierowany ten produkt. Dla dzieci gra jest za trudna, za szybka, zbyt chaotyczna. Dla dorosłych – no dajcie spokój, dowolna część SSX zjada SR na śniadanie i nie trzeba przy tym patrzeć na gadającego niebieskiego jeża. Lepiej, żeby Sonic biegał po pętlach; bez dialogów, bez sztucznie wykreowanej otoczki i bez hooverboardów. Następnym razem dadzą mu pewnie spluwę w łapę... A zaraz, to już zrobili z jego bratem – Shadowem. Brat Sonica? Ech... **Gulash** ■ ■

PS2 | Xbox | GCN

Sonic ciągle szuka swojego miejsca...

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Sonic Team
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

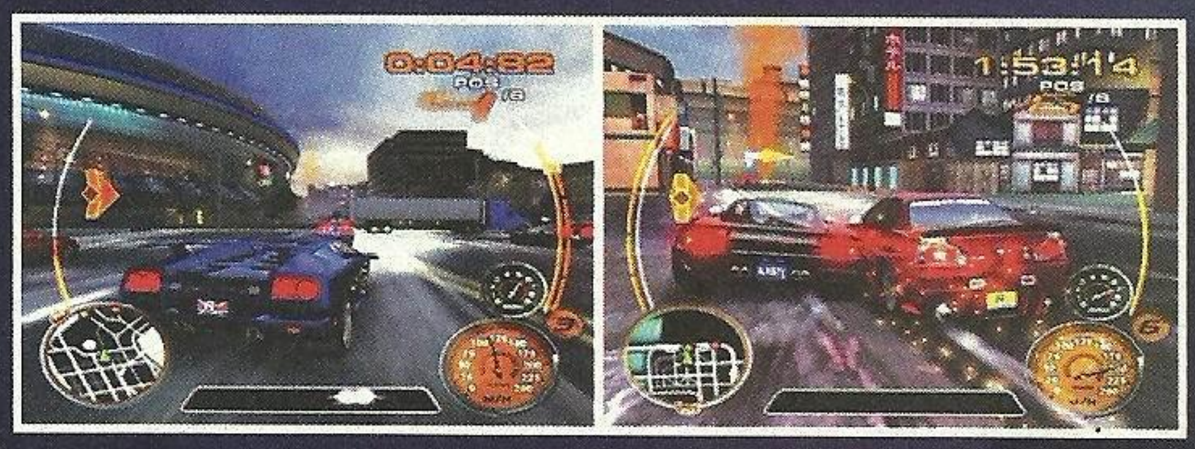
http://www.sega-europe.com/en/Game/216.htm

6.0

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION REMIX

RZADKO ZDARZA SIĘ, ŻEBY „PLATYNA" ZASŁUŻYŁA NA ODDZIELNĄ RECENZJĘ...

... Ale gdy do rzeczy zabiera się Rockstar, to po prostu nie ma innego wyjścia. Pod słówkiem Remix kryje się bowiem kilka bardzo ciekawych rzeczy, ale przede wszystkim cena obniżona do poziomu gier wydawanych w tak zwanej „platynie". Ale Remix ma przewagę nad klasycznymi „platynami", ponieważ został dopasiony o czwarte miasto – żywcem wyjęte z Midnight Club 2 i nieco podretuszowane Tokio oraz 24 nowe samochody i motocykle, a do pokaźnego i naprawdę wyśmienitego soundtracku z Midnight Club 3 DUB Edition dołączyło 25 nowych kawałków. Na dokładkę Remix w pełni współpracuje ze „zwykłym" MC3 DUB, więc jeżeli macie już nieźle ograną tamtą grę, to Wasz start w Remiksie będzie o wiele przyjemniejszy. Jak widać Rockstar się postarał i uczciwie podszedł do sprawy – nie tylko obniżył cenę, ale także włożył w uatrakcyjnienie gry naprawdę sporo pracy. Oczywiście najlepiej wyjdą na tym interesie Ci, którzy w nie zmiksowanego DUBa nie grali, ale fani, którzy ponownie skuszą się na ten produkt, również nie powinni być zawiedzeni.

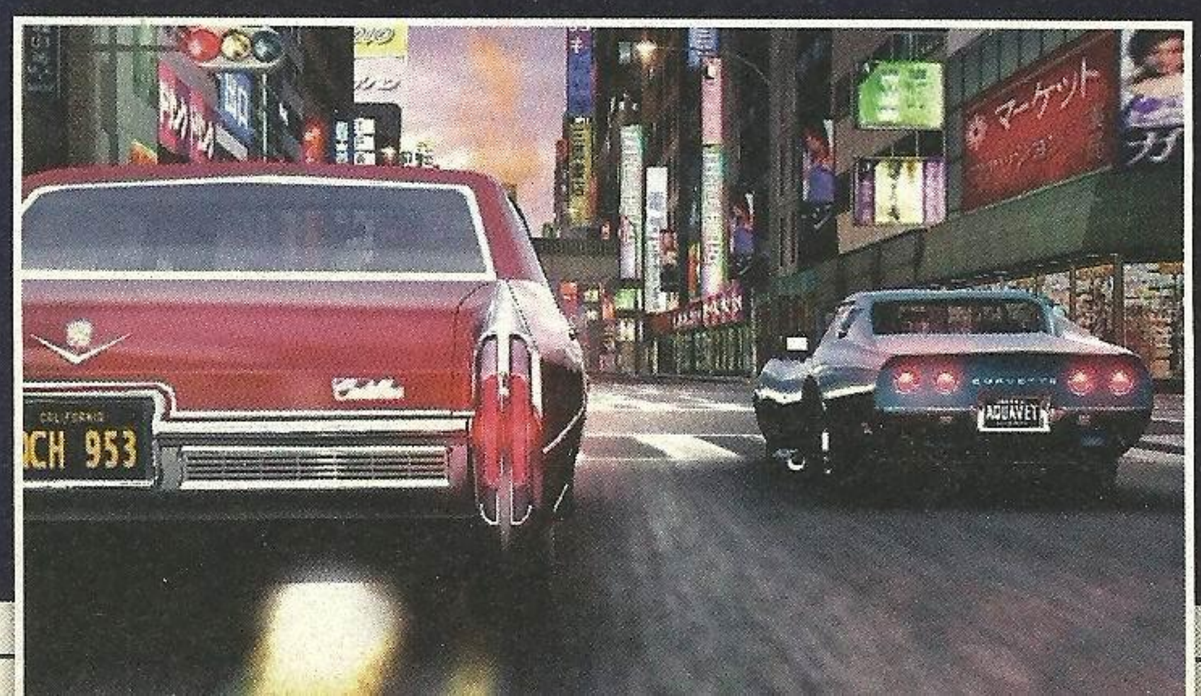


Między innymi dlatego, że wśród nowych samochodów i motorów są naprawdę kozackie sztuki – między innymi Pagani Zonda C-12 S, Cadillac Coup Deville z 1966 roku, nowy Dodge Charger SRT8, concept car Dodge Super 8 HEMI, Lamborghini Diablo, zaś jednoślady reprezentuje Ducati Paul Smart 1000 oraz dwa choppery ze stajni Hotmatch – Chingon i V-Lux. Nowe kawałki na soundtracku też są niezłe i choć w większości przypadków ich wykonawcy nie obili mi się o uszy, to spośród tych bardziej znanych posłuchać można Seana Paula, The Game, Plum DJ's, co dodatkowo podbija jakość i tak już genialnego OST MC3 DUB.

Sama gra oczywiście niewiele się zmieniła, jeżeli nie liczyć Tokio przeniesionego z MC2 (które wygląda jednak nieco słabiej niż trasy dedykowane DUBowi) i nadal przed graczami stoi olbrzymia kariera (na około 20 godzin z okładem), w której do przejechania jest masa rozmaitych wyścigów, a do zdobycia mnóstwo kasy i fachowych fur, których nie da się normalnie kupić w Midnightowym sklepie. Oprócz tego oczywiście jest jeszcze tuning wszelakiej maści, dzięki któremu stworzymy na maksa dopieszczone fury. Naprawdę jest co robić i żaden fan szybkich samochodów i równie szybkich wyścigów nie będzie tą grą rozczarowany.

Wprawdzie oryginalny DUB pojawił się na rynku już rok temu, ale nadal się specjalnie nie zestarzał pod względem wizualnym. Owszem, NFS: Most Wanted wygląda nieco lepiej (a nawet o niebo lepiej, jeżeli gramy na X360), ale jak na możliwości PS2 i Xboxa to nadal jest bardzo ładna gra. Nawet pomimo tego, że nie śmiga w sześćdziesięciu klatkach na sekundę, a i te trzydzieści nie jest jakoś specjalnie stałe i grze dość często zdarza się nieźle chrupnąć. Ale gdy weźmiemy pod uwagę, że na trasach dzieje się naprawdę ostro, a samochodów i innych obiektów nierzadko jest więcej niż w takim NFS: Underground 2, czy nawet Burnout 4, to można nieco przymknąć oko na te niedoskonałości.

Podoba mi się sposób, w jaki Rockstar po raz drugi chce sprzedać tę grę – nie poszli na łatwiznę i troszkę się jednak przy niej napracowali, a na dokładkę znacznie obniżyli cenę (do mniej więcej 120 złotych w przeliczeniu z funtów). Niewiele jest firm, które potrafią zdobyć się na podobny krok, gdy ich gry są wydawane w „platynie". Mam też nadzieję, że kolejna część Midnight Club zmierza już na next-geny – nie mogę się doczekać, momentu odpalenia tej gry w HD! **Marcellus** ■ ■



PS2 | Xbox

Remixed & remastered!

- **Wydawca:** Rockstar
- **Producent:** Rockstar SD
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.rockstargames.com/midnightclub3/

8.8

OJCIEC CHRZESTNY

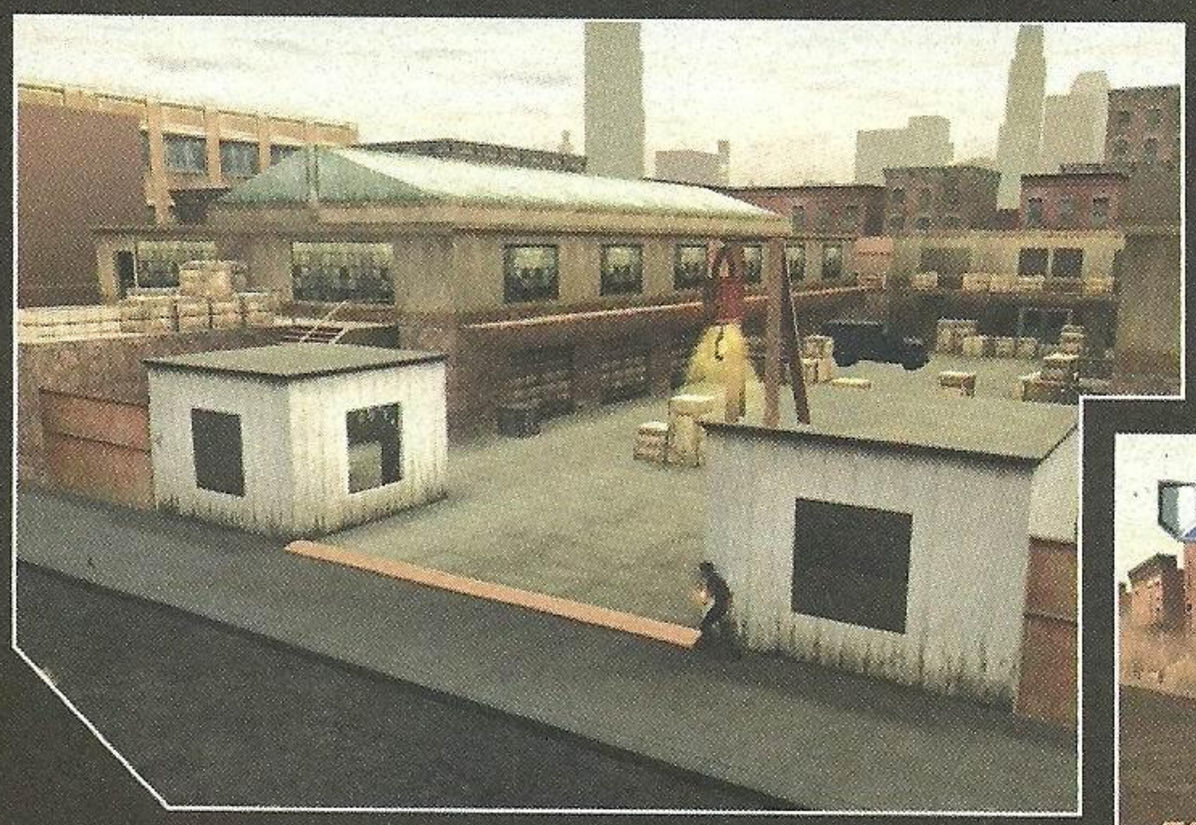
W ŻYCIU CZŁOWIEKA NAJWAŻNIEJSZA JEST RODZINA

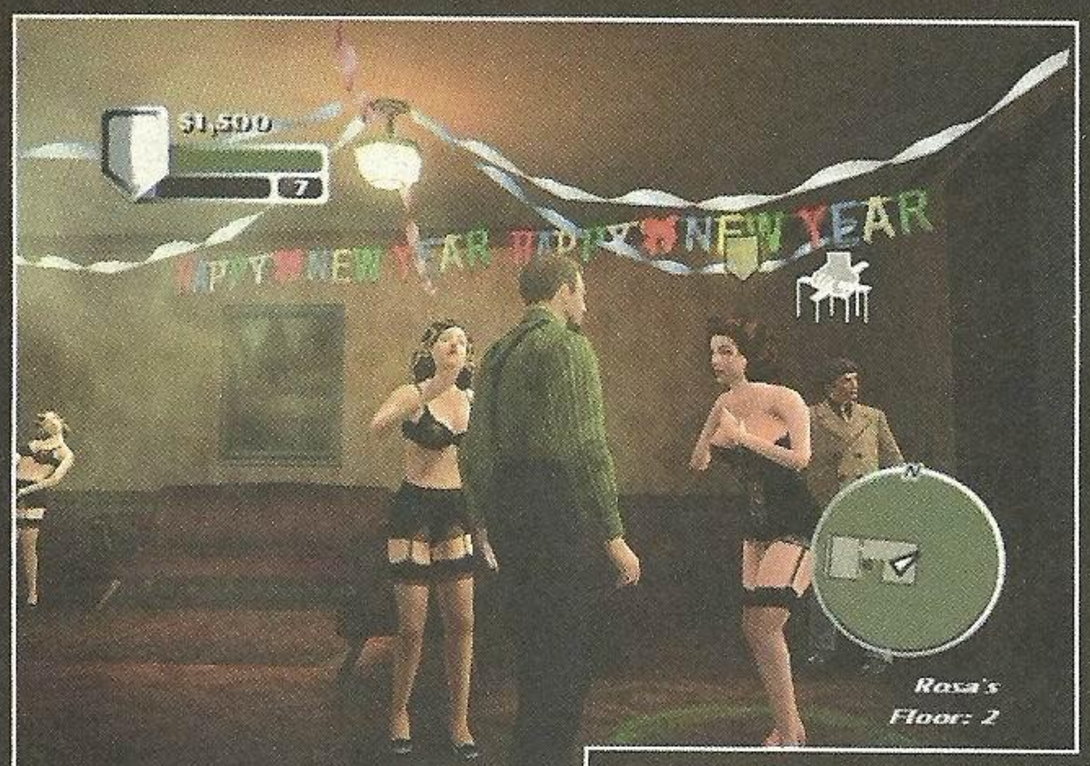
O tym doskonale wie chyba każdy. Bywają lepsze i gorsze chwile, ale to właśnie rodzina pozwala nam czerpać bezgraniczną radość z tych lepszych momentów i z podniesioną głową stawiać czoła przeciwnościom, kiedy nadchodzą gorsze czasy. Wiadomo jednak, że nie dla wszystkich rodzina znaczy dokładnie to samo. Są ludzie, którzy nie potrafią docenić jakże cennej wartości rodziny, lecz są też i tacy, którzy rodzinę świadomie stawiają ponad wszystko i traktują ją jako coś więcej, niż tylko więzy krwi. Do tej drugiej grupy należą chociażby Włosi, a w szczególności Sycylijczycy, o których to w dużej mierze opowiada słynny film Copolli – Ojciec Chrzestny. Kiedyś tylko film, a teraz także gra EA, która powstała na podstawie rzeczonego obrazu filmowego i z wykorzystaniem wykupionej za niemałe pieniądze licencji. O czym opowiada film raczej nie trzeba nikomu przypominać. A o czym jest gra? No cóż – praktycznie rzecz biorąc o tym samym, więc nad fabułą nie będę się zbytnio rozwodzić i od razu przejdę do rzeczy.

→| JAKI OJCIEC, TAKI SYN

Z obszernej zapowiedzi Gulasha mogliście już dowiedzieć się, że chociaż gracz bierze udział w kluczowych wydarzeniach z filmu, to nie wciela się w żadną z głównych postaci znanych ze srebrnego ekranu. Zamiast tego wskakujemy w portki początkującego gangstera, do którego pomocną dłoń wyciągnęła „la familia Corleone". Zaiste sprytne to rozwiązanie, dzięki czemu wszystkie najciekawsze wydarzenia filmowe możemy obserwować (i brać w nich udział) z perspektywy „osoby trzeciej". W ten sposób dochodzimy do bardzo popularnego ostatnio w grach gangsterskich motywu rozwoju postaci. Nie da się ukryć, że nie jest to motyw jakoś szczególnie oryginalny, gdyż pojawił się już chociażby w GTA, z którego Ojciec chrzestny czerpie pełnymi garściami, ale tutaj został zaimplementowany w sposób nader ciekawy. A to właśnie dzięki powiązaniom z filmem i, przede wszystkim, rodziną – w rozumieniu sycylijskich mafiosów.

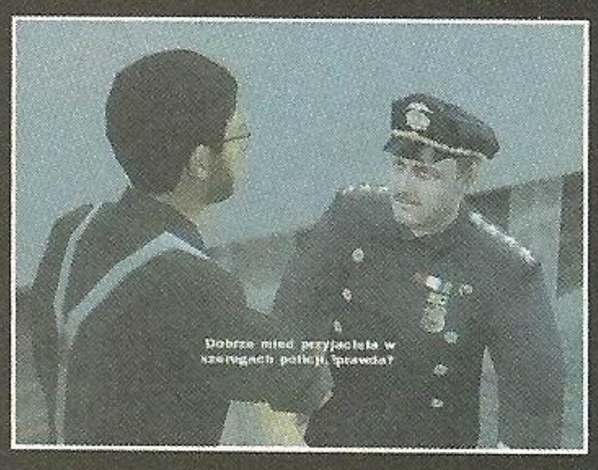
Pamiętacie CJ'a z GTA: San Andreas? Ech, no jak moglibyście go zapomnieć! Barczysty murzyn budujący swoje imperium z pomocą ciężkiego arsenału i ziomów ze swojej dzielnicy. Chodzący wizerunek „szacunku i respektu"! Jednak o ile w San Andreas zdobywanie przez CJ'a poważania oraz władzy utrzymane był w nieco humorystycznym tonie i traktowane ze sporym przymrużeniem oka, to w Ojcu Chrzestnym sytuacja przedstawia się zgoła inaczej. Tutaj nie ma miejsca na zabawę. Żarty trafiają się rzadziej niż kawałki owoców w jogurcie z Biedronki, a ziomalskie „da hugi" i wylewne okazywanie sobie braterskich uczuć zastąpiono dystyngowanymi gestami i pełnymi powściągliwości uściskami. Klimat prawdziwej mafijnej rodziny! To chyba największa, zaraz obok filmowej prezentacji, zaleta Ojca chrzestnego. Tutaj praktycznie każda czynność, każda scenka przerywnikowa i każde zlecenie utrzymane jest w niezwykle poważnym tonie i owianę atmosferą sycylijskich tradycji. W ten sam sposób przedstawiono sposób awansu naszego bohatera w hierarchii rodziny Corleone. Powolne zdobywanie szacunku i poważania na ulicach przekłada się na uznanie w rodzinie i coraz wyższe stanowiska zajmowane przez młodego gangstera. Będąc już przy samym bohaterze, warto też wspomnieć, ze oprócz własnej reputacji, może on rozwijać także

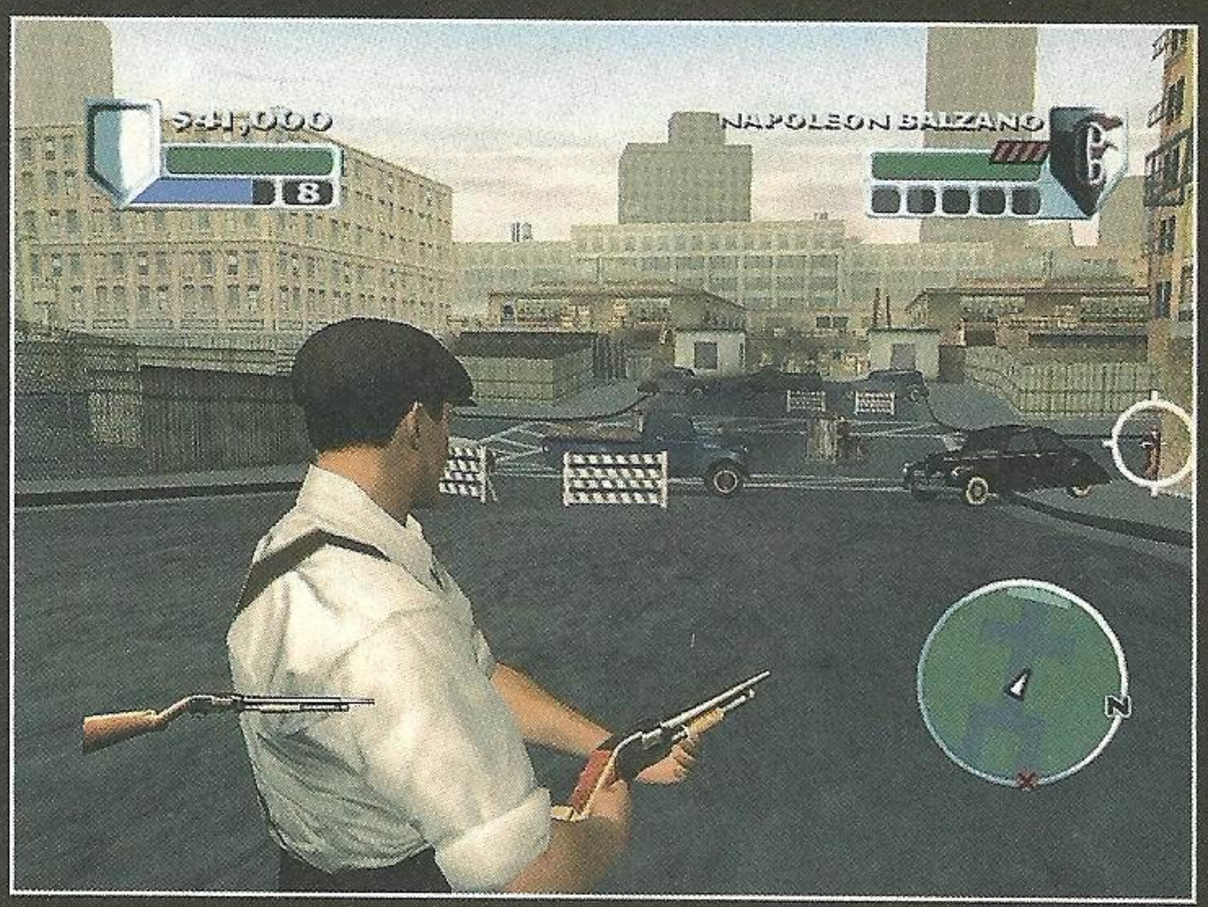




VA BENE!

Przyznam się bez bicia, że nigdy specjalnie nie wkręciło mnie Grand Theft Auto. Ani trójka, ani Vice City, ani nawet San Andreas – po prostu klimat wykreowany przez Rockstar jakoś do mnie nie przemawia, choć próbuję co jakiś czas zmierzyć się z GTA. Oczywiście mam dla twórców tej serii olbrzymi szacunek za to, co udało im się wycisnąć z leciwych konsol i ogrom możliwości, jakie zaproponowali graczom. Tymczasem Ojcu chrzestnemu bez większych problemów udało się mnie wkręcić w gangsterski klimat lat pięćdziesiątych. Z pewnością nie bez znaczenia jest fakt, że trylogia filmów Copolli to jedne z moich ulubionych obrazów, które lubię raz na rok sobie przypomnieć, a tutaj każda postać jest niemal żywcem przeniesiona z filmu. Tak powinno wyglądać wykorzystanie miażdżącej licencji! Podoba mi się zróżnicowanie zadań, przywiązanie autorów do szczegółów, a także to, że przy podpatrywaniu pomysłów z GTA udało im się także dorzucić kilka swoich. No i bardzo, ale to bardzo podoba mi się fakt wydania tej gry po polsku. [gul]





TUTAJ NIE MA MIEJSCA NA ZABAWĘ. ŻARTY TRAFIAJĄ SIĘ RZADZIEJ NIŻ KAWAŁKI OWOCÓW W JOGURCIE Z BIEDRONKI, A ZIOMALSKIE „DA HUGI" I WYLEWNE OKAZYWANIE SOBIE BRATERSKICH UCZUĆ ZASTĄPIONO DYSTYNGOWANYMI GESTAMI.

inne cechy, co dodaje całej grze nieco RP-Gowego smaczku. Cech jest pięć – zdrowie, walka, strzelanie, szybkość i uliczny spryt – a punkty na ich rozwój otrzymujemy po awansie na kolejny poziom doświadczenia (tutaj: szacunku). Tak na dobrą sprawę nie jest to żadna rewolucja, ale zawsze przyjemnie jest pomyśleć, że mamy jakiś wpływ na rozwój naszego bohatera.

Jeśli tego Wam mało, to dodajmy, że gracz może także decydować o wyglądzie oraz ubiorze swojego podopiecznego. I tutaj trzeba oddać EA sprawiedliwość, gdyż zaoferowany przez nich edytor daje naprawdę ogromne możliwości i nikt nie powinien mieć problemów ze znalezieniem właściwego sobie modelu gangola. Rodzaj fryzury, kształt podbródka, wysokość czoła, pieprzyk na lewej skroni lub blizna na szczęce, a może „dzioby" po ospie? Do wyboru do koloru! Ponarzekać można ewentualnie na nieco skromny wybór ciuchów (w porównaniu chociażby do GTA), ale i tak nie jest źle. Od tej strony autorzy spisali się naprawdę znakomicie i dali nam unikalną możliwość wcielenia się w prawdziwego, włoskiego gangstera. Zupełnie jak w oryginalnym filmie!

→| RODZINA SŁOWEM SILNA

No właśnie – zupełnie jak w filmie! Mając w perspektywie spędzenie dłuższego czasu z Ojcem chrzestnym postanowiłem przypomnieć sobie ten słynny obraz Francisa Forda Copolli i osobiście przekonać się, jak panowie z EA spożytkowali legendarną licencję. Specjalnie zwracałem uwagę nie tylko na zachowanie bohaterów, ich wygląd i reżyserię samych filmików, ale niemalże z lupą przy oku śledziłem ekran doszukując się podobieństw w wystroju wnętrz budynków, kolorowych neonów czy też reklam zdobiących ulice Nowego Jorku. I muszę przyznać z ręką na sercu, że zarówno graficy jak i projektanci spisali się na medal!

Wielkie Jabłko wygląda świetnie. Charakterystyczna architektura lat pięćdziesiątych została dobrze odwzorowana, w budynkach oko cieszą nieco tandetne tapety oraz stylowe mebelki z tamtego okresu, a archaiczne reklamy Coca Coli potrafią wywołać uśmiech na twarzy. Uważny obserwator rozpozna też oczywiście miejscówki znane z filmu, a tutaj odwzorowane ze sporą pieczołowitością. Najwięcej jednak uznania w kwestii prezentacji mam dla samej reżyserii filmików oraz dla modeli postaci. Najważniejsze wydarzenia przedstawione w grze to często idealne kopie scen filmowych, a coś takiego jest niewątpliwą gratką dla fanów i miłośników filmu.

Prawdziwa uczta dla oczu to jednak postacie! Don Vito Corleone, Sonny, Luca, Tom Hagen, Clemenza – jak żywi! I nie chodzi tu nawet o to, że licencja umożliwiła producentowi wykorzystanie wizerunków prawdziwych aktorów (zabrakło, niestety. Ala Pacino), ale o to, jak w owe wizerunki panowie z EA tchnęli życie! Don zachowuje się dostojnie niczym w filmie – jego ruchy są powolne, pełne rozwagi i powściągliwości, Sonny to z kolei prawdziwy narwaniec – ciągle gdzieś biega, żywo gestykuluje i szuka guza, Tom Hagen – zrównoważony „consigliere", który każdą decyzję poprzedza rzeczową analizą i rozpatrzeniem bilansu zysków oraz strat. Po prostu doskonała robota! O rewelacyjnej mimice twarzy nawet nie będę wspominał, bo to już trzeba obowiązkowo zobaczyć samemu – tak właśnie powinno się przenosić filmowe realia do cyfrowego świata gier video.

Jak to jednak w życiu bywa – nie wszystko jest takie piękne, jak się na pierwszy rzut oka wydaje. W kategorii odwzorowania rzeczywistości filmowej bez wyrzutów sumienia mogę przyznać Ojcu chrzestnemu najwyższą notę! Niestety, tego samego nie mogę uczynić w kategorii „rzeczywistości growej". Co mam na myśli? Już wyjaśniam! Otóż jeśli już przestaniemy tak bardzo zwracać uwagę na filmowe realia, do naszej świadomości zaczną docierać przeróżne błędy i niedociągnięcia, które rzucają się cieniem na całą grę.

→| KŁOPOTY W RODZINIE

Na pierwszy ogień weźmy grafikę. Tak naprawdę nie powala ona jakąś ogromną ilością detali, a rozłażące i ciągle powtarzające się tekstury też nie robią najlepszego wrażenia. Do tego dochodzi „framerate", który w sumie

■ Rodzina prawie w komplecie – brakuje tylko Michaela Corleone. Pewnie ukrywa się na Sycylii...

LOKALIZACJA

Fani filmu będą mieli na pewno ogromną frajdę, kiedy na ekranie tytułowym zamiast angielskiego „The Godfather" będą mogli ujrzeć swojskie „Ojciec chrzestny". Wszyscy inni również powinni docenić wysiłek lokalizacyjny, jaki w tę grę włożyło EA, ponieważ tłumaczenie przebiegło nadzwyczaj sprawnie. Faktycznie, w naszej wersji zdarzyło się jeszcze kilka błędów rzeczowych w tekstach tłumaczenia, co nie zmienia jednak faktu, że ogólne wrażenie jest bardzo dobre. Na nasze szczęście polscy dystrybutorzy trzymają się sprawdzonego schematu, według którego tłumaczony jest tylko tekst w grze. Aha, jeśli jeszcze się nie zorientowaliście, to lokalizacja polskiej wersji gry nie obejmuje jedynie dialogów, ale dotyka dosłownie każdej ramki i niemalże każdego słowa w grze. Naprawdę przyjemnie jest zobaczyć spolszczoną nazwę pistoletu, a zaraz potem jakieś swojskie przekleństwo, hehe. Gratulacje, i oby tak dalej!

jest raczej stały, ale podejrzewam, że trzydziestu klatek nie przekracza, przez co wszystko momentami się troszkę ślimaczy.

Jest jeszcze model jazdy, który, nie chcąc nikogo obrażać, nazwałbym „oryginalnym". Nie dość, że modeli samochodów nie jest wiele, bo jedynie coś koło ośmiu, to praktycznie wszystkie prowadzi się niczym kartonowe pudełka na kółkach. Do świetnego systemu jazdy znanego z GTA dalej tu niż z Warszawy do Proximy Centauri. Zapewne jakiś dyletant zacznie bronić takiego rozwiązania stwierdzając, że stare samochody nie miały najlepszego zawieszenia, hydrauliki itp, ale... bez przesady, moi drodzy! Jest jeszcze kwestia braku innych środków transportu, jak chociażby motorów, łodzi, czy najprostszych samolocików, ale to jeszcze jestem w stanie wybaczyć.

Ach, moja złośliwa natura każe mi jeszcze na chwilkę wrócić do wspomnianych samochodów. A konkretnie – do odgłosów wydawanych przez ich silniki. „Zgroza, zgroza, zgroza" – te słowa bohatera jednego z dzieł Josepha Conrada stanęły mi przed oczyma, kiedy po raz pierwszy usłyszałem odgłos wydawany przez silnik samochodu w Ojcu chrzestnym. Tak na dobrą sprawę, to nawet nie wiem jak go zdefiniować – buczenie, mruczenie, pyrkanie, brzęczenie... Zresztą nieważne – istotny jest fakt, że już odgłosy silników z Crash Team Racing miały więcej wspólnego z realizmem.

Z rzeczy technicznych nie można też pominąć sterowania, które w przypadku celowania z broni palnej potrafi doprowadzić do szewskiej pasji. Generalnie system

dokładnego namierzania sprawdza się dobrze i umożliwia na przykład headshoty, albo postrzelenie przeciwnika w kolano lub ramię. Fajne, prawda? Oczywiście, ale kiedy dokładnie przyjrzymy się automatycznemu celowaniu, to okaże się, że nie wszystko rysuje się w różowych barwach. O ile stoimy przodem do przeciwnika i kamera obejmuje zarówno nas, jak i wroga, to wszystko jest w porządku i „autolock" działa bez zarzutu. Wyobraźcie sobie jednak taką sytuację: otwieracie drzwi, wchodzicie do jakiegoś pomieszczenia i wciskacie błyskawicznie L1 (automatyczne celowanie), wiedząc, że wróg czai się zaraz za futryną! W ośmiu przypadkach na dziesięć nasz bohater nie namierzy celu i zamiast władować trochę ołowiu w przeciwnika, radośnie podziurawi podłogę. Ta niedoróbka nie raz i nie dwa przyczyniła się do zgonu mojego gangstera i na szwank wystawiła stan techniczny pada, którego dzierżyłem w dłoniach.

Zaskoczyło mnie też trochę niepełne wykorzystanie miasta w głównych misjach

scenariusza. Nowy Jork w Ojcu chrzestnym jest naprawdę spory i razi nieco fakt, że przechodząc misje podstawowe będziecie poruszali się po bardzo ograniczonym terenie, a charakterystyczne miejsca, jakie przyjdzie Wam zwiedzać, można policzyć na palcach dwóch dłoni. Większość budynków oraz miejscówek będzie się powtarzała i nie znajdziecie tutaj takiej różnorodności, jak w GTA. Tam z misji na lotnisku błyskawicznie przenosiliśmy się do doków, aby już za chwilę wykonać jakąś brudną robotę na złomowisku, czy na szczycie najwyższego wieżowca w mieście. Tutaj natomiast praktycznie cały czas kręcimy się pomiędzy kilkoma budynkami, wśród których najczęściej zdarzają się bary, zakłady fryzjerskie i siedziba rodu Corleone. Niby wszystko OK, ale gdy do dyspozycji jest taka metropolia, to pewien niedosyt pozostaje.

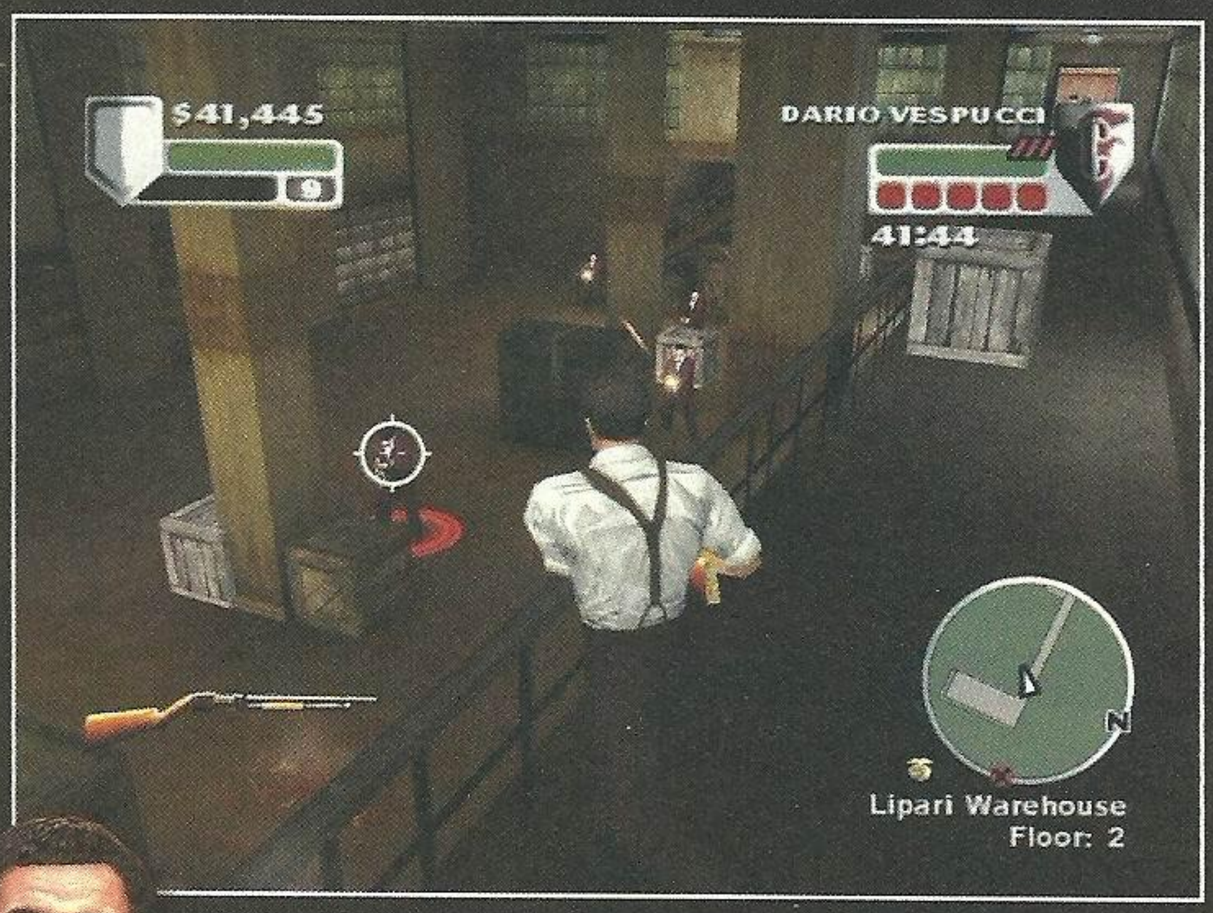
→| RODZINNE INTERESY

Nie da się ukryć, że solą każdej gry gangsterskiej są ciekawe i wciągające misje. A w tym wypadku mam dla autorów Godfathera kilka ciepłych słów. Zanim jednak przejdę do samych zadań, pozwolę sobie na małą uwagę dotyczącą nieco innej kwestii. Co wkurzało Was najbardziej po nieudanej misji w GTA? Domyślam się, że dwie rzeczy. Po pierwsze – konieczność powrotu w miejsce zlecenia tudzież konieczność wczytywania wcześniej zapisanego stanu gry. Po drugie – utrata całego arsenału, jakim akurat dysponowaliście! No to wyobraźcie sobie, że w Ojcu chrzestnym żaden z tych problemów nie występuje! Nie dość, że gra dysponuje doskonałym systemem checkpointów umożliwiającym błyskawiczne rozpoczęcie misji w miejscu, w którym coś sknociliście, to nawet w wypadku nieplanowanej śmierci nikt nie odbiera Wam zdobytych do tej pory gnatów! Ufff, Rockstar – mam nadzieję, że to Was nauczy szacunku do graczy! Za ten krok brawa dla EA. No a teraz do rzeczy – czyli do samych misji.

Przede wszystkim zacznijmy od tego, że scenariusz gry to tak naprawdę jedynie wierzchołek góry lodowej, jaką jest Ojciec chrzestny. Po jego ukończeniu wskaźnik postępu pokazywał mi jedynie ledwo ponad 40 procent całkowitego progresu, co oznacza, że gra zajmie Wam znacznie więcej czasu niż tych 15 godzin niezbędnych do ukończenia wątku głównego. Może nie jest

SZEF WSZYSTKICH SZEFÓW

Zdobywanie szacunku i respektu na ulicy to tylko środek do wspięcia się na sam szczyt hierarchii w rodzinie Corleone. Na początku zaczynasz jako zwykły „Przybysz", ale z czasem zdobywasz kolejne rangi i w końcu dochodzisz do najwyżej godności w grze, jaką jest „Don Nowego Jorku". Wszystkie zależności pomiędzy kolejnymi szczeblami awansu doskonale zostały przedstawione na specjalnym wykresie w menu, gdzie można zobaczyć, jakie musimy wypełnić warunki, aby zdobyć kolejną rangę i ile jeszcze rang zostało nam do „szefa wszystkich szefów". Aby zostać Capo rodziny Corleone wystarczy wykonać jedynie wszystkie zadania podstawowe. Aby zgarnąć godność Dona Corleone, trzeba będzie pomęczyć się nieco bardziej i zlikwidować pozostałe rodziny rządzące nowym Jorkiem. Miano Dona Nowego Jorku, to już prawdziwe wyzwanie, ponieważ oprócz wyżej wymienionych warunków należy przejąć wszystkie tereny oraz interesy należące do wrogich gangów, wykonać wszystkie zlecenia oraz misje specjalne, a także zaliczyć każdą z dostępnych egzekucji. Innymi słowy – trzeba zaliczyć grę na absolutne sto procent. Prawdziwi zapaleńcy mają więc już kilkadziesiąt godzin z głowy!



NIE MÓW MI DON

Przyjemnym zaskoczeniem jest „dorosłość" tej gry, brutalność i świetne oddanie mafijnego klimatu – wszystko pokazane jest bardzo dosłownie, niemal tak, jak w filmie. Zawiodłem się natomiast na licznych uproszczeniach, które na początku nie rażą, ale po kilkunastu godzinach grania zaczynają jednak wchodzić „na nerw" – np. dlaczego rozkład pomieszczeń we wszystkich typach sklepów i melin zawsze jest dokładnie taki sam? Potem już zawsze wiedziałem, jak pokonać przeciwności i którędy biegnie droga do najważniejszej osoby w danym typie miejscówki. To ułatwia, choć też psuje zabawę. Do pasji natomiast doprowadził mnie poziom trudności, a dokładniej – problemy z celowaniem w bezpośrednim dystansie oraz zawadzanie koktajlem Mołotowa o framugę przy próbach ciśnięcia nim przez otwarte drzwi. Nie lubię takich pryszniców...
Ojciec chrzestny to może nie GTA, ale zapewniam, że bawić można się przy tej grze świetnie i bardzo, bardzo długo. Choć prawdę mówiąc nie mam ochoty na zostanie donem rodziny Corleone – ten fotel zarezerwowany jest dla Michaela... [mac]

SCENARIUSZ GRY TO TAK NAPRAWDĘ JEDYNIE WIERZCHOŁEK GÓRY LODOWEJ. PO JEGO UKOŃCZENIU WSKAŹNIK POSTĘPU POKAZYWAŁ MI JEDYNIE LEDWO PONAD 40 PROCENT CAŁKOWITEGO PROGRESU!

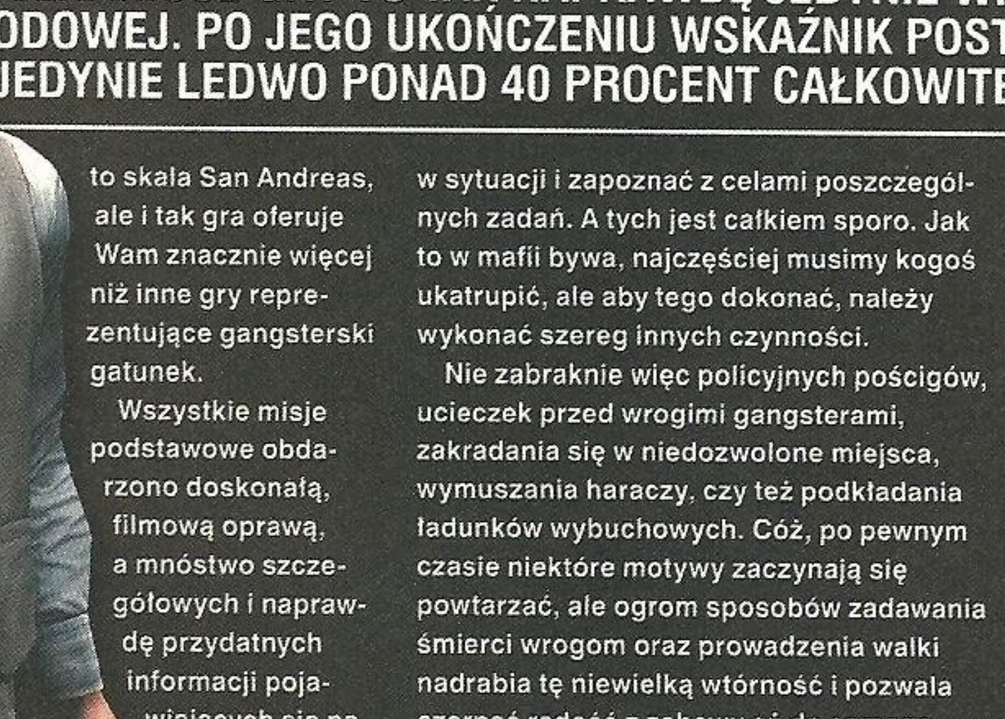
to skała San Andreas, ale i tak gra oferuje Wam znacznie więcej niż inne gry reprezentujące gangsterski gatunek.

Wszystkie misje podstawowe obdarzono doskonałą, filmową oprawą, a mnóstwo szczegółowych i naprawdę przydatnych informacji pojawiających się na ekranie bardzo pomaga graczowi zorientować się w sytuacji i zapoznać z celami poszczególnych zadań. A tych jest całkiem sporo. Jak to w mafii bywa, najczęściej musimy kogoś ukatrupić, ale aby tego dokonać, należy wykonać szereg innych czynności.

Nie zabraknie więc policyjnych pościgów, ucieczek przed wrogimi gangsterami, zakradania się w niedozwolone miejsca, wymuszania haraczy, czy też podkładania ładunków wybuchowych. Cóż, po pewnym czasie niektóre motywy zaczynają się powtarzać, ale ogrom sposobów zadawania śmierci wrogom oraz prowadzenia walki nadrabia tę niewielką wtórność i pozwala czerpać radość z zabawy aż do samego końca. Fajnie okłada się przeciwników pięściami albo różnymi rodzajami pałek, kiedy to ruchami i ciosami bohatera kierujemy za pomocą gałek analogowych. Dodatkowo wrogów możemy chwytać i klepać w zwarciu, a także ciskać nimi o glebę, a nawet zrzucać z dachów, co szczególnie przydaje się w walce z niektórymi bossami.

Nie gorzej jest z bronią palną, oprócz problemów z celowaniem, o których wspominałem, wszystko prezentuje się bardzo w porządku, a reakcje wrogów po otrzymaniu postrzału z karabinu, strzelby czy rewolweru różnią się od siebie i naprawdę cieszą oko. Szczególne wrażenie robią wyjątkowe metody egzekucji, które oprócz kozackiego (i bardzo brutalnego) wyglądu, odznaczają się fachowymi nazwami. Założę się, że nie powstrzymacie śmiechu, kiedy zobaczycie jedną z pierwszych egzekucji, a zaraz potem rozbrajający napis – „Czapki z głów". Świetna sprawa!

W międzyczasie można naturalnie wykonywać wszystkie osławione już zadania poboczne. Przejmowanie siłą lokali oraz melin, to dobry początek, aby zacząć budować swoją fortunę. Ale jeszcze większa kasa czeka na żądnych wrażeń gangsterów w bankach, które można okradać, w magazynach, które można niszczyć, płatnych zabójstwach, których można dokonywać itp., itd. Możliwości jest naprawdę sporo i na pewno każdy znajdzie dla siebie coś ciekawego.



■ W Ojcu chrzestnym trzeba uważać – czasami dwa strzały i już po nas.

→ PROPOZYCJA NIE DO ODRZUCENIA

Na koniec pragnę odpowiedzieć na pytanie postawione przez Gulasha we wspomnianej już zapowiedzi Ojca chrzestnego – EA naprawdę złożyło graczom propozycję nie do odrzucenia. Być może niektórzy z Was będą na tyle silni, że się jej oprą, ale ci, którzy zdecydują się ją zaakceptować, na pewno nie pożałują. Gra ma swoje wady – i tego nawet nie śmiem kwestionować – jednak równie wiele tu zalet, a niepowtarzalny filmowy klimat i doskonała reżyseria sprawiają, że nie sposób się oderwać od pada. Jestem przekonany, że Ojciec chrzestny będzie doskonałym wyborem nie tylko dla wyznawców świetnego filmu, ale także dla wszystkich tych, którzy w grze gangsterskiej szukają też poważnego, ciężkiego klimatu, a nie tylko zabawnych dialogów i akcji wartkiej niczym w GTA.

EA w końcu zrobiło prawdziwą grę dla dorosłych i trzeba przyznać, że wyszło im to bardzo dobrze. Ojciec chrzestny to rozsądny krok w odpowiednim kierunku i mamy szczerą nadzieję, że EA nie zboczy z tej słusznej ścieżki. Co tu dużo mówić, jeśli macie ochotę zapoznać się z ciemnymi interesami rodu Corleone, nie powinniście się dłużej zastanawiać, lecz od razu zainwestować w wirtualną wersję Ojca chrzestnego
Qoora ■ ■

PS2 | Xbox

Rodzina to podstawa.

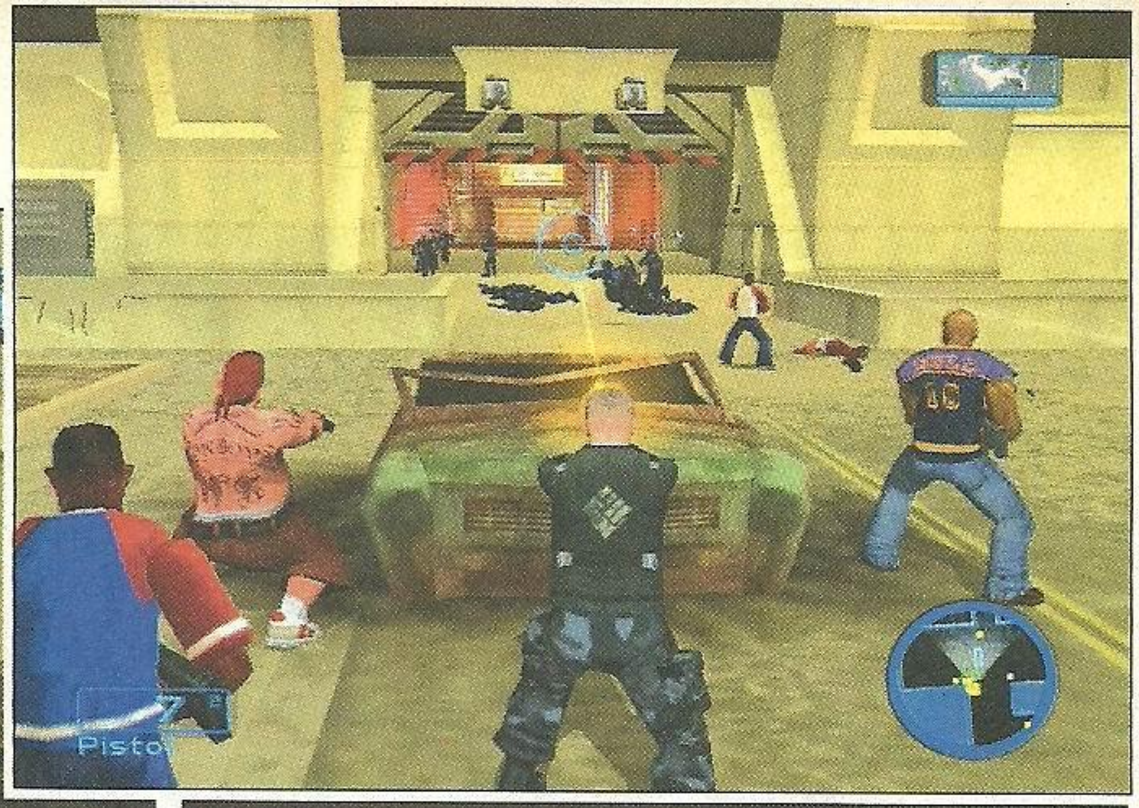
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA LA
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

WWW: http://www.ea.com

8.4

- **Dobre:** Kilka postaci i możliwość kierowania pojazdami oraz radosna demolka w Arcade i multiplayer.
- **Złe:** Grafika, głosy postaci, wygląd przeciwników i animacja ich ruchów.
- **Brzydkie:** Sztuczna inteligencja to zwyczajna obraza każdego szanującego się gracza.



STATE OF EMERGENCY 2

KOLEJNY ARGUMENT DLA PRZECIWNIKÓW SEQUELI

State of Emergency 2 nigdy nie powinno było ujrzeć światła dziennego. Pierwsza część może i zebrała przyzwoite oceny, ale nie była jakąś wyjątkowo gorącą licencją – ot, wesoła demolka doprawiona sporą ilością krwi i szczyptą niecenzuralnych słów. Gra nie sprzedała się zbyt dobrze i nic dziwnego, że Rockstar (wydawca) odsprzedał prawa do niej firmie SouthPeak, zaś ta zleciła prace przy kontynuacji nowemu developerowi – DC Studios, znanemu chociażby z takich „hitów" jak Bratz, I, Robot, czy Dino Dini's Soccer.

→I PRIMA APRILIS

Powinienem coś napisać o fabule, ale nie chcę nikogo zanudzać opowiadaniem o zbrojnej organizacji walczącej z rządzącą korporacją, która stworzyła narkotyk zamieniający ludzi w bezmózgie istoty. Rozwój wypadków śledzi się bez najmniejszego zaangażowania i miejscami czułem się tak, jakbym czytał książkę myśląc o czymś innym – kończy się to tak, że pod koniec strony kompletnie nie wiem, o czym była mowa.

Zastanawia mnie tylko czy motyw z ogłupieniem ludzi przez narkotyk miał być żartem, bo SI występuje w ilościach śladowych, więc ciężko pozbawić mózgu kogoś, kto zwyczajnie go nie ma, prawda?

Weźmy na przykład uwolnionych z celi więźniów biegających dookoła bez żadnego konkretnego celu, jakby byli kurami, którym ktoś właśnie uciął głowy. Przypomina mi się opowieść o chomiku, któremu przestawił się błędnik, przez co biedaczek biegał w kółko, nie mógł się zatrzymać, żeby coś zjeść i w końcu zdechł. To takie lemingi pchające się pod lufy karabinów, przy czym ich szczęście polega na tym, że przeciwnicy wcale nie są lepsi. Na przykład zamiast ukryć się za najbliższą przeszkodą i stamtąd ostrzeliwać bohatera, upatrują sobie akurat taką za jego plecami. Rzucają się do rozpaczliwego biegu do niej mijając gracza o centymetr, nie patrząc na to, że do nich strzela i nawet nie próbując uderzyć go kolbą karabinu.

Muszę jednak przyznać, że to niezły żart cofnąć się w kierunku poprzedniej generacji konsol w chwili, gdy nowa właśnie wchodzi na rynek. Dacie wiarę, że można zabić z karabinu snajperskiego stojącego w grupie żołnierza, a jego kumple nawet się tym nie zainteresują? Rozumiem, że podobnie to wyglądało w Far Cry, ale mogę uwierzyć, że w przypadku tamtej gry nie starczyło pamięci, żeby konsola udźwignęła piękny świat i złożoną SI jednocześnie. Tutaj natomiast nie można uznać takiego tłumaczenia, gdyż SoE2 jest niemal tak brzydkie, jak gry Midasa.

→I KATASTROFA

Model postaci żołnierzy wygląda jak wyjęty z silnika poprzedniej części, a jako że ukazała się ona już cztery lata temu, to tekstury twarzy są mało szczegółowe i niemalże za każdym razem takie same, a niewielka ilość polygonów przekłada się na nienaturalne kształty różnych części ciała. Można się uśmiać, chociaż i tak o wiele zabawniejsze są animacje ruchów postaci i ich śmierci. Rządzi headshot z karabinu snajperskiego, kiedy w jednej sekundzie głowa przeciwnika po prostu znika. Bardziej wyczuwalny niż dostrzegalny błysk towarzyszący tej akcji, to właśnie animacja wybuchu czaszki. Podobnie wygląda schodzenie po drabinie – bohater stoi przy niej i nagle, bez żadnego płynnego przejścia pojawia się już na drabinie. Kojarzy mi się to ze zmianą broni w niektórych grach – masz w ręce karabin maszynowy, naciskasz przycisk i w tej samej sekundzie w rękach bohatera pojawia się granatnik. Krótko mówiąc – kapitalny dowcip. Na dokładkę otoczenie jest bardzo proste i mało urozmaicone, a tekstury rażą swoją brzydotą, więc szybko porzućmy temat grafiki. O głosach nawet nie będę wspominał, bo żal na to miejsca, ale może zainteresuje Was fakt, że muzyka w menu brzmi jakby była żywcem wyjęta z MGS.

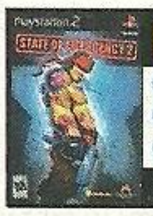
Żeby nie było, że SoE2 nie ma żadnych zalet – można grać kilkoma postaciami, z których każda ma jakieś specjalne umiejętności pomagające w wypełnieniu zadania (Bull swoimi potężnymi rękoma otworzy każde drzwi, a Libra użyje liny, by zejść po ścianie budynku). Poza tym do naszej dyspozycji oddano kilka pojazdów, jak helikopter, czołg czy motorówka. Mogę zatem dać za te elementy mały plusik, ale przy tym też muszę postawić duży minus za sterowanie, które całkowicie psuje zabawę. Myślicie, że pilotowanie helikoptera jest proste? Bez nadludzkich umiejętności może być ciężko opanować tę diabelną maszynę.

Jeszcze jeden mały plus należy się za tryb Arcade, gdzie niszczy się wskazane cele na czas i multiplayer (także z botami) nawet dla czterech graczy na podzielonym ekranie. Dobra, starczy tego szukania pozytywów na siłę – **State of Emergency 2** to słaby tytuł, którego nie ratuje absolutnie nic.

Mielu ■ ■

CUDA Z KAPELUSZA

Nienawidzę gier, w których muszę na pamięć uczyć się rozstawienia przeciwników, żeby marzyć o przejściu misji, ani takich, gdzie goście z karabinami materializują się znienacka tuż za plecami bohatera. Dlatego też nie polubiłem State of Emergency 2, gdzie tak właśnie jest. Wystarczy przekroczyć niewidzialną barierę wyznaczoną przez sprytnych autorów, by otrzymać kontrolny strzał z shotguna w tyłek od kogoś, kogo jeszcze sekundę temu tam nie było. Zdarza się to bardzo często i oznacza tylko jedno – ktoś w bezczelny sposób chciał podnieść poziom trudności, ale musiał się uciec do podstępu, skoro nie potrafił obdarzyć przeciwników skomplikowanymi algorytmami sztucznej inteligencji.
To nie jedyna „sztuczka" zdolnych programistów z DCrap Studios. Zdarza się tak, że w czasie danej misji można przełączać się między dwoma postaciami, a w czasie, gdy gra się jedną, konsola usłużnie kieruje tą drugą. Nie ma jednak powodów do zmartwień – wiadomo, że z beznadziejną SI partner błyskawicznie wylądowałby w piachu, ale autorzy pomyśleli, że przecież może on być nieśmiertelny. Żenada...



PlayStation 2 — Crap jakich wiele.

- **Wydawca:** Southpeak
- **Producent:** DC Studios
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.southpeakgames.com/product_soe2.php

4.4

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

DUCHY CLANCY'EGO NAWIEDZIŁY MEKSYK. I PIERWSZEGO XBOXA

- **Dobre:** Cross-Com jest fajny i sprawdza się na polu walki
- **Złe:** To, że kule potrafią nie trafić przeciwnika
- **Brzydkie:** Mexico City to niezbyt piękne miejsce, a do tego monotonne

WERSJE, WERSJE...

Oprócz diametralnie innych wersji GRAW na Xboxa i Xboxa 360, przygody kapitana Mitchella zmierzają także na PlayStation 2 i PC. Wersja na poczciwego Plejaka powinna ukazać się w ciągu kilku najbliższych tygodni i o ile nic nie pójdzie źle, może okazać się grą co najmniej tak dobrą, jak wersja na X'a. Jeśli natomiast przepaść przy trzeciej części gry pomiędzy wersjami na Xboxa pierwszego i PS2 będzie taka, jak w przypadku Ghost Recon 2... to można od razu ją skreślić, bo GR2 na PS2 ssało straszliwie. Miłośnicy blaszaków GRAW dostaną najwcześniej w maju.

Podczas gdy świat zachwyca się **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** (szkoda, że tytuł nie ma jeszcze kilku wyrazów więcej, nabija wierszówkę jak złoto, hehe) na Xboxa 360, podziwiając wspaniałą grafikę i next-genowość, najnowsza edycja przygód Ghostów cichutko i spokojnie, bez zbędnego szumu, pojawiła się także na poprzedniej generacji konsol. Czy osoby, które nie posiadają najnowszej zabawki Microsoftu znajdą w tym tytule coś godnego zainteresowania?

→I FIESTA MEXICANA

Zarys fabuły jest następujący: w Mexico City odbywa się szczyt, na którym przedstawiciele USA, Kanady i Meksyku mają podpisać pierwszy w historii, ogólnoamerykański program współpracy w zakresie bezpieczeństwa. Jednak ponieważ program ten uniemożliwi napływ imigrantów z Meksyku do USA, a do tego poważnie ukróci proceder przerzucania narkotyków z Ameryki Południowej, pewnej grupie rebeliantów taka sytuacja nie bardzo się podoba. Dokonują więc przewrotu, podczas którego ginie premier Kanady, a prezydenci USA i Meksyku zostają porwani. Do tego rebelianci wchodzą jeszcze w posiadanie broni nuklearnej... Aby „przywrócić normalność" do akcji wysłany zostaje oddział Ghostów w sile dwóch wojaków – gracz, czyli kapitan Scott Mitchell oraz jego kolega, Joe Ramirez. Zadanie – odbić prezydentów, zneutralizować zagrożenie nuklearne i ukatrupić przywódcę rebelii.

→I CYBERŻOŁNIERZE

Nowy Ghost Recon nosi podtytuł Advanced Warfighter nie od parady. Wydarzenia przedstawione w grze dzieją się w niedalekiej przyszłości, a dokładnie w 2013 roku. Armia amerykańska wprowadziła do użytku Integrated Warfighter System – zintegrowany system pola walki, którego najważniejszą częścią jest tzw. Cross-Com – złożony system komunikacji połączony z HUDem, dostarczający każdemu z żołnierzy masy informacji na temat aktualnej sytuacji. Zaznacza wrogów, przyjaciół, cele misji, pokazuje dystans dzielący nas od powyższych, prezentuje mapę taktyczną w czasie rzeczywistym, jest zintegrowany z danymi biometrycznymi naszego wojaka i jego kolegi z drużyny, prezentuje informacje o uzbrojeniu, pokazuje nam widok z hełmu kolegi i transmisję wideo od przełożonych – jednym słowem brakuje mu już tylko wysyłania MMSów i wbudowanego ekspresu do kawy. Najważniejsze, że jest przydatny i dzięki niemu nasza dwójka może nawiązać walkę z przeważającymi siłami wroga i wyjść z niej bez większego szwanku.

Advanced Warfighter w wersji na Xboxa jest klasycznym FPPem – całą akcję obserwujemy z oczu naszego bohatera, z widoczną na ekranie pokaźnych rozmiarów giwerą. Poruszamy się przy pomocy gałek, triggery odpowiadają za strzał i akcję kontekstową (wejście po drabinie, czy użycie stacjonarnego karabinu maszynowego) lub kucnięcie (gdy nie ma w okolicy niczego do „użycia"). Reszta pada została obłożona pokaźną ilością funkcji, jak zmiana broni, przeładowanie czy użycie noktowizora. Wciskając jedną gałkę będziemy mogli przebiec sprintem krótki odcinek, druga zaś odpowiada za celowanie i zoom. Naszemu koledze możemy także wydać za pomocą krzyżaka kilka prostych rozkazów w stylu wysłania go w konkretne miejsce, czy też zaatakowania jakiegoś przeciwnika.

Stojące przed nami zadania obejmują głównie ratowanie bądź eskortowanie kogoś, infiltrację terenów i atakowanie pozycji przeciwnika oraz obronę pewnych miejsc przed atakiem nieprzyjaciela. Wszystkie rozgrywają się na ulicach Mexico City – jednego z największych miast świata. Zwiedzimy zarówno centrum, jak i obrzeża metropolii, jednak samo miasto zmienia się niewiele – różnorodności, dajmy na to, Nowego Jorku tu nie uświadczycie. Wszystko skąpane jest w piaskowo-żółtych barwach, w powietrzu unosi się mgła (imitująca smog), a lokacje nie powalają designem. Mimo że obszary, które zwiedzimy są dość rozległe i pełne ulic oraz zaułków, to przeważnie wszystko jest na jedno kopyto – domki są do siebie podobne, uliczki też nie różnią się zbytnio od siebie.

→I GHOST RECON: LOCKDOWN

Gra jest zdecydowanie mniej taktyczna, niż można było tego oczekiwać i momentami prezentuje się jak zwykła strzelanka. Pod swoimi rozkazami mamy tylko jednego panopka, a ilość poleceń, jakie możemy mu wydać – niezbyt imponuje. Nasz „zaawansowany wojak" nie jest w stanie wejść na półmetrowy murek, nie może także położyć się na ziemi. Gdy celujemy z dużej odległości, celownik lata jak, nie przymierzając, pinata na sznurku, nawet gdy przyklękniemy. Gdy połączymy to z faktem, że oddany ze snajperki strzał wcale nie musi być śmiertelny, a my tylko zdradzimy swoją pozycję, okaże się, że powinniśmy po prostu radośnie biec przed siebie podczas ostrzału, byle tylko zbliżyć się do wroga na odległość umożliwiającą celowanie. Samo strzelanie też zresztą momentami jest dziwaczne, zdarzało mi się, że pociski leciały centralnie w przeciwnika i powinny go poszatkować, ale jakimś cudem go nie trafiały, a przecież detekcja takich rzeczy w grze, choćby tylko z założenia, taktycznej, to kwestia podstawowa.

Dźwięk robi nienajgorsze wrażenie – odgłosy broni i głosy postaci są niezłe, szkoda tylko, że momentami gra ma problemy ze zsynchronizowaniem ich z akcją na ekranie. Grafika zdominowana jest przez monotonną paletę barw, a mgła nie pomaga w robieniu dobrego wrażenia. Gra w żadnym wypadku nie jest brzydka, ale nikogo na ziemię swym wyglądem nie powali. A i animacji potrafi momentami zabraknąć płynności.

Dwanaście misji w kampanii to zabawa na jakieś 8-10 godzin. Oprócz tego gra oferuje tryb kooperacji dla dwóch graczy i wyrzynkę w kilku trybach dla czterech, zaś przez System Link i Xbox Live pobawi się nawet szesnastu graczy. Nie jest to zły tytuł, ale nie ma tu mowy o żadnej rewelacji.

Blizzard Beast ■■

XBOX

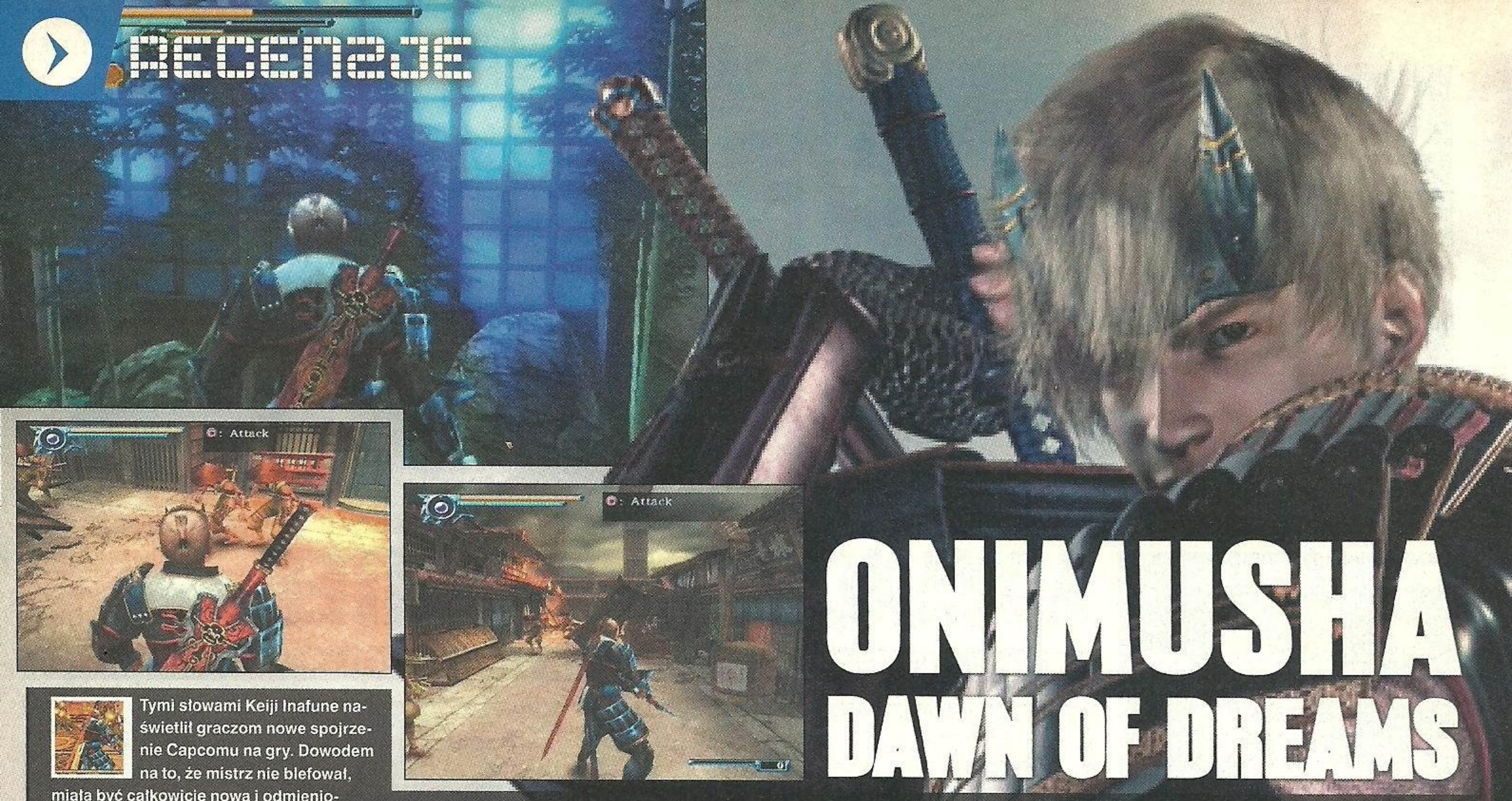
Nawet niezła, ale umiarkowanie taktyczna.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubisoft Shang.
- **Liczba graczy:** 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

7.5

http://www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3/



ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

„WRACAMY DO GIER DŁUGICH, TRUDNYCH I WYMAGAJĄCYCH"

Soki uwielbia zatapiać się w falach demonów i oczyszczać z nich kolejne podwórka.

Tymi słowami Keiji Inafune naświetlił graczom nowe spojrzenie Capcomu na gry. Dowodem na to, że mistrz nie blefował, miała być całkowicie nowa i odmieniona Onimusha. Trzydzieści, zamiast trzech godzin zabawy, ilość walk i łamigłówek tak duża, że nie doliczycie się tylu w dotychczasowych częściach razem wziętych i pięciu głównych bohaterów w miejscu zarezerwowanym do tej pory dla jednego. Powiecie, że to ryzykowny ruch, jasne, ale skoro Capcom doszedł do wniosku, że najwyższa już pora zadbać o najbardziej wymagających graczy, to trzeba liczyć się z faktem, że w japońskich grach idą nowe trendy. Jeszcze żaden tytuł Capcomu nie zmusił mnie do tak wyczerpujących i intensywnych batalii. Do licha, jeszcze w żadnej grze nie namachałem się mieczem tak dużo, że zwyczajnie przestało mnie to bawić. Idea długich i trudnych gier jest naprawdę okej, ale... Onimusha jako ponad trzydziestogodzinny slasher?

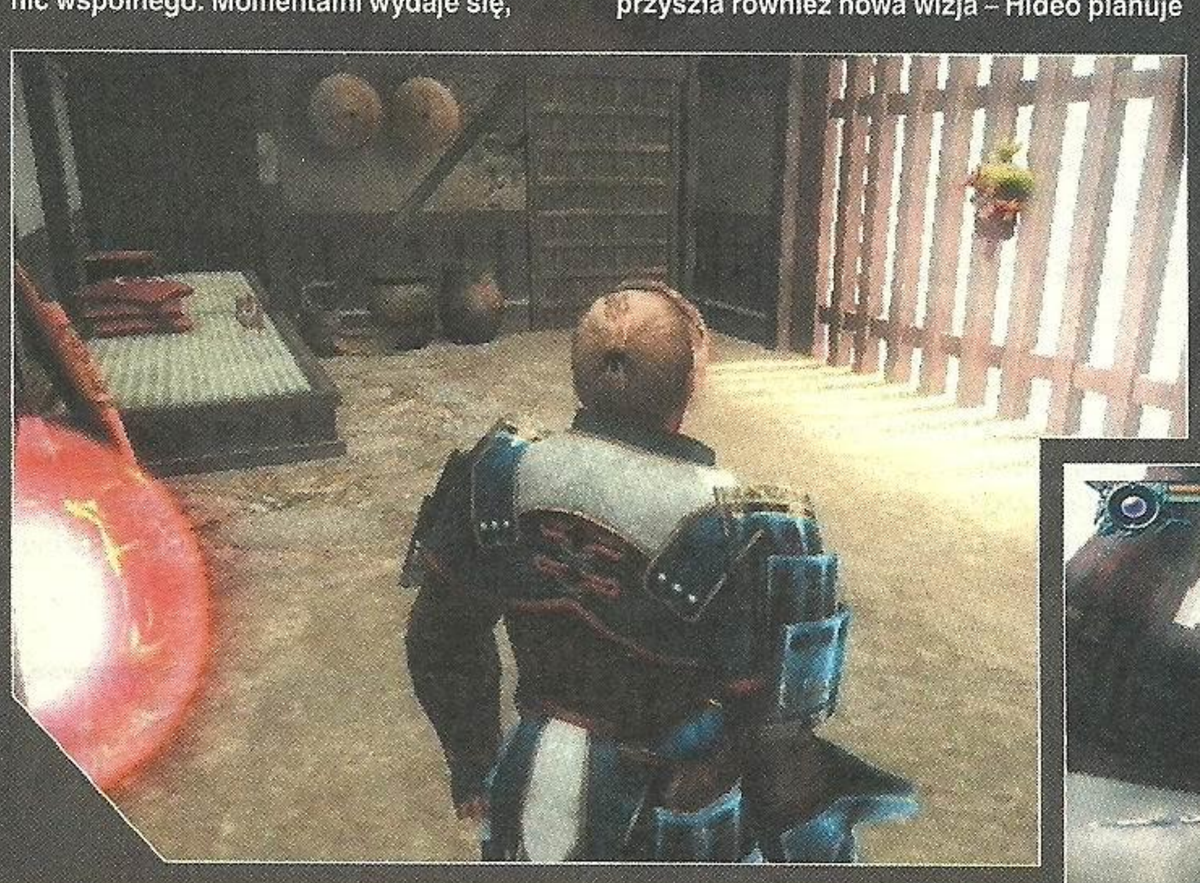
→| NA ZŁAMANIE KARKU!

Akcję Dawn of Dreams najłatwiej porównać do pędzącej kolejki górskiej, na pokładzie której przewalają się demony, świszczą miecze, tryska krew i eksplodują czary. Jest szybko, momentami bardzo szybko i przez cały czas niesamowicie intensywnie. Heh, gdyby nie małe, wspólne dla każdej Onimushy gadżety, znajome miejsca, historia i podobnie udźwiękowione akcje, DoD nie miałby z poprzednimi częściami absolutnie nic wspólnego. Momentami wydaje się, jakby Soki, nowy bohater gry, doszedł do wniosku, że niszczenie małych ugrupowań Genmy nie jest już zabawne i od razu rzucił się na całe to obślizgłe uniwersum.

Czwarta Onimusha to nic innego jak jedna wielka rzeź, w której blondas z metalowymi rogami na czole udowadnia demonom, że w piątej części gry raczej już nie wystąpią. Pytacie o motywy, jakimi kieruje się nasz bohater? Cóż, piętnaście lat po tym, jak Oda Nobunaga (pożeracz dzieci, wcielony diabeł i etatowy rzeźnik Capcomu) zakończył swą kadencję zgonem, pałeczkę lidera przejął Hideyoshi Toyotomi. Z nową władzą przyszła również nowa wizja – Hideo planuje rozsiać po świecie zarazę – maleńkie robale Genmy, które zamienią swych nosicieli w posłuszne marionetki. Plan niezły, fakt, ale Błękitny Demon (bo tak na Sokiego wołają przyszłe ofiary) zamierza go ostro pokrzyżować. Młody, ale potwornie silny chłopak nie zgadza się na to, że Genma ogarnia świat, jego kobieta zamienia się w kukiełkę Hideyoshiego, a piekło powoli wkrada się na ziemię. Powiem więcej. Po trzydziestu sześciu godzinach z Dawn of Dreams, wybiciu tysięcy (powaga, właśnie tylu!) demonów i wypróbowaniu na umarlakach dziesiątek broni wiem jedno – Soki to najbardziej przekonywający bohater w japońskich grach video. Nawet Dante nie ubił za jednym zamachem tylu paskud.

→| SOKI I RESZTA ŚWIATA

Pomysł na zabawę pięcioma bohaterami, o dziwo, spodobał mi się dość średnio. Z jednej strony, fajnie jest mieć wybór. Przez większość czasu gracie jako Soki, ale jeśli machanie mieczem w końcu Wam się znudzi, pozostaje jeszcze strzelanie z fuzji, walka na pięści, machanie włócznią i wywijanie



DWA DNI Z ŻYCIA!

To, że jako gracze domagamy się gier długich i rozbudowanych jest zrozumiałe, ale wizje kilkudziesięciogodzinnych japońskich slasherów nie do końca mnie przekonują. Nie zrozumcie mnie źle – fajnie pomachać sobie mieczem przez pięć lub dziesięć godzin, ale... Dwie doby? I nie mówię o żadnym przypadku, czy słabej znajomości tematu – od początku widać, że nowa gra Inafkinga opiera się na zasadzie „nie wszystko na raz". Jeśli planujecie sprawdzić siłę Onimushy drzemiącą wewnątrz głównego bohatera musicie uzbroić się w przynajmniej jedenaście godzin cierpliwości, natomiast jeśli któraś z dodatkowych postaci szczególnie przypadnie Wam do gustu, to pełną nad nią kontrolę zdobędziecie dopiero po pierwszej dobie. Z jednej strony można narzekać, że Devil May Cry był krótki i szybko się kończył, ale po lekturze „Dawn of Dreams" wiem już, że 10-13 godzin dla japońskiego slashera to rozmiar idealny. Po dłuższym czasie zaczynał dokuczać mi jeden i ten sam schemat rozgrywki, powtarzający się bossowie i podobne do siebie walki. Wiem, kto i jak atakuje, wiem, kiedy na sto procent popełnię błąd i które wcielenie przeciwnika spotka mnie za kolejnym zakrętem. Japońskie slashery rządzą światem, Onimusha: Dawn of Dreams to zdecydowanie najdłuższy z nich, ale... wizja trzydziestu godzin z mieczem w łapie i tymi powtarzającymi się oponentami jest trochę niezdrowa.

- **Dobre:** Przepiękna, artystyczna oprawa graficzna, masa misji i dodatków.
- **Złe:** Rozwleczony w czasie scenariusz, zaniedbani bohaterowie.
- **Brzydkie:** Czy Capcom napisze kiedyś nowy silnik graficzny?

ZIOMKI INAFKINGA

Czwórka pozostałych bohaterów pozostaje w głębokim cieniu Sokiego. Fabuła gry nie pozwala śledzić Tenkaia, Roberto, Ohatsu i Jubei przez sto procent czasu, więc siłą rzeczy postacie te cierpią momentami na brak zainteresowania. Pomocnicy przydają się oczywiście do odgrzebywania sekretów i zwiedzania trudno dostępnych lokacji, szkoda jednak, że pomimo hasła „piątka grywalnych bohaterów", DoD kręci się niemal wyłącznie wokół Sokiego. Może w następnym sequelu...

■ Być może to dziwne, ale bossowie w Onimusha: Dawn of Dreams to jedne z najprostszych do pokonania kreatur, jakie opracowało do tej pory Capcom. Wystarczy poznać schematy ich ataków, a przez walkę przemknięcie bez uszczerbku na zdrowiu. „Wracamy do gier trudnych"?

Cry 3 i Ninja Gaiden, zaś Dawn of Dreams to troszeczkę inna liga. Umówmy się. W tej grze nie powalczycie sobie z najmądrzejszymi i najsilniejszymi przeciwnikami świata, a jeśli obwąchacie każdy zakamarek gry, to znajdziecie tuziny leczniczych eliksirów i pomocnych dodatków.

Tak więc – Onimusha: DOD to tytuł dla każdego – miło posieka sobie w nim zarówno niedzielny miłośnik slasherów, jak i ultrahardcorowy fan japońskich rozchlapywaczy krwi. Fani serii z radością na twarzy przywitają takie techniki, jak Issen, czy Chain Critical, a więc obłędnie trudne do nauczenia, ale apokaliptyczne w skutkach ciosy. Dużo, bardzo dużo można wycisnąć z Onimushy – zależy, ile od niej oczekujecie.

Graficy Capcomu wyciągnęli z PS2 ostatnie moce! Gra jest śliczna, bajecznie zaprojektowana i pomyka w sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę. Jak zauważył Mielu, DoD prezentuje się podobnie do Shadow of Rome, choć zdecydowanie przeważa nad nim projektami postaci, dynamiką akcji, fabułą i bardzo długim czasem rozgrywki. Nie zawiedziecie się!

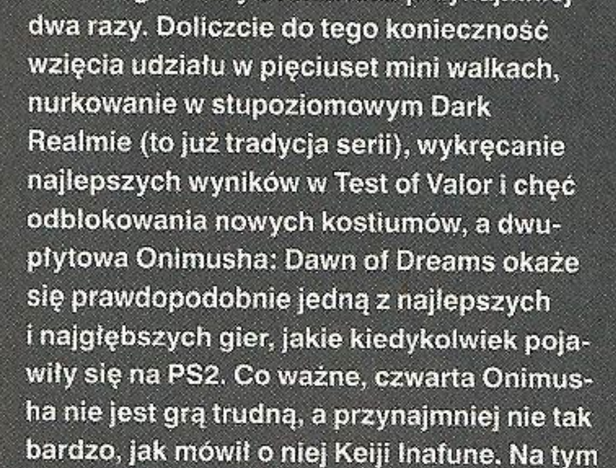
Spójrzmy jednak na grę z pozycji antyfana Onimushy. Ten nie przekona się do tytułu, który kumuluje w sobie najlepsze pomysły serii i coraz żwawiej zdąża w kierunku bezmózgiej slasherki. Antyfan oleje rozbudowany o potężne statystyki system walki, nowe ciosy i pięcioro grywalnych, choć podobnych do siebie bohaterów. Wyśmieje słabe dialogi (kojarzące się z pierwszym Resident Evil na PS one), nieścisłości w fabule oraz bossów, którzy tradycyjnie rosną w siłę po każdym ciosie. Ale taki już urok samurajskiej serii Capcomu. Aha, wyjaśnijmy coś jeszcze. To nie jest i prawdopodobnie nigdy nie miała być Onimusha 4. Wraz z DoD Capcom wszedł na nowe dla tej serii terytorium. I wiecie co? Podoba mi się styl, w jakim to zrobił! **Matt** ■ ■

sztyletami. Oprócz tego, pozostaje także cała masa ukrytych smaczków, tajemnych przejść i sekretów, do których Błękitny Demon nie będzie miał szans samotnie się dokopać. I to jest fajne. Z drugiej strony...

Piątka bohaterów to także pomysł lekko chybiony. Jubei może mieć śliczne oczy, Roberto mocne pięści, Tenkai fajne bronie, a Ohatsu mocarne fuzje, ale... żadne z nich do pięt nie dorasta Sokiemu – ani projektem, ani grywalnością. Podczas zabawy często łapałem się na tym, że całą uwagę poświęcam „rogatemu", a resztę drużyny zwyczajnie olewam. Być może dlatego, że Soki zawsze był w centrum wydarzeń, zaś resztę albo porywał scenariusz, albo z innych powodów wybywali gdzieś na całe godziny. Owszem, grę zaplanowano na czterdzieści godzin (w końcu to dwa dyski DVD!), a hardcore'owcy być może skończą ją w dwadzieścia, ale w niczym nie zmieni to faktu, że pełnego składu (czyli pięciu osób) dorobicie się dopiero pod koniec zabawy. W obliczu wyboru – ulepszyć broń Sokiego, czy poprawić wydajność Tenkaia – zawsze wybierałem wariant pierwszy. Wiedziałem, że Capcom ma własne plany odnośnie mojego współtowarzysza i niebawem zabierze mi go na całe godziny. A skoro już przeznaczam na kogoś punkty doświadczenia, to chciałbym go widzieć w akcji, a nie wysłuchiwać opowieści o tym, co właśnie ma do załatwienia. Takie ciągłe rozbijanie paczki bohaterów siłą rzeczy spowoduje, że skupicie się na Sokim. I tylko na nim.

→I SIŁA W STATYSTYKACH

Capcom coraz bardziej przekonuje się do bohaterów gier opisanych statystykami, ale to, co znalazło się w nowej Onimushy, to już czyste przegięcie. Poszczególne ciosy, ich siła, szybkość i najprzeróżniejsze wariacje uderzeń opisane zostały mnóstwem statystyk, w których co chwila topimy zarobione w walce punkty (tzw. Skill Points). Możecie mi wierzyć, że nawet po przejściu gry, a więc po minimum dwudziestu kilku godzinach, nie napakujecie Sokiego do krańca możliwości. Tego jest zwyczajnie za dużo. Aby zdobyć wszystko i odblokować ostatnie bonusy, trzeba ograć cały scenariusz przynajmniej dwa razy. Doliczcie do tego konieczność wzięcia udziału w pięciuset mini walkach, nurkowanie w stupoziomowym Dark Realmie (to już tradycja serii), wykręcanie najlepszych wyników w Test of Valor i chęć odblokowania nowych kostiumów, a dwupłytowa Onimusha: Dawn of Dreams okaże się prawdopodobnie jedną z najlepszych i najgłębszych gier, jakie kiedykolwiek pojawiły się na PS2. Co ważne, czwarta Onimusha nie jest grą trudną, a przynajmniej nie tak bardzo, jak mówił o niej Keiji Inafune. Na tym polu nadal rządzą hardcorowe Devil May



PlayStation 2

Umarł Samanosuke, niech żyje Soki!

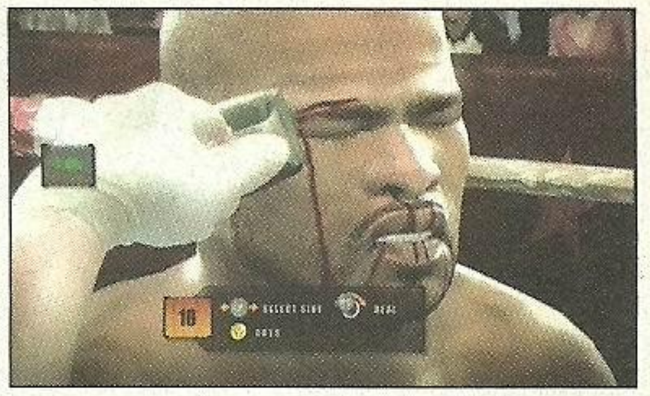
- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1-2

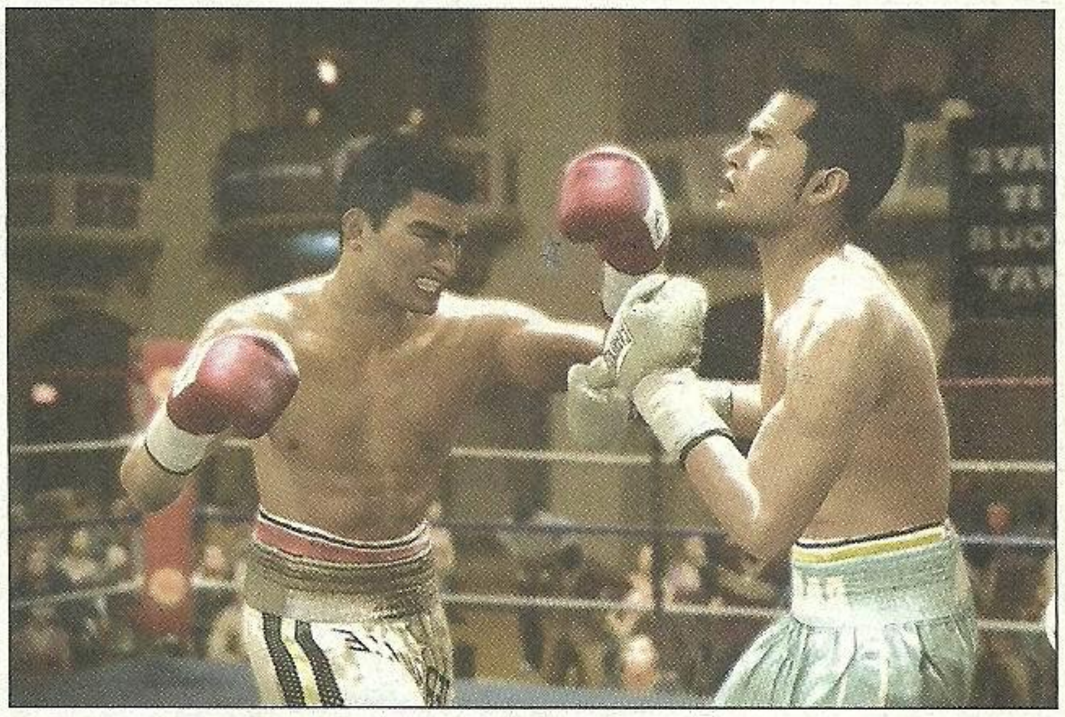
http://www.capcom.com

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.7

- **Dobre:** Wizualna orgia.
- **Złe:** Zdecydowanie za łatwo się wygrywa.
- **Brzydkie:** Niektóre odgłosy ranią uszy.





FIGHT NIGHT: ROUND 3

SŁYSZELIŚCIE KIEDYŚ O „SŁODKIEJ NAUCE”?

Wbrew pozorom nie chodzi tu o to, czym zajmował się Willy Wonka z filmu *Charlie i fabryka czekolady* – słodką nauką (sweet science) przez Amerykanów zwany jest boks. I trzeba przyznać, że do **Fight Night Round 3** na Xboxa 360 to określenie pasuje jak ulał. Niestety, z dodatkiem goryczy, czyli w tym wypadku – bitter-sweet science.

→I SŁODKO-GORZKI

Tak, wiem, był taki niezbyt udany film Pasikowskiego o polskiej „złotej” młodzieży początków lat 90., ale nie o nim tu mowa. Będzie za to o tym, co już sygnalizowałem w recenzji **Fight Night Round 3** na current-geny – otóż ta gra poniekąd obraża sweet science oraz inteligencję graczy, którzy się na nią skuszą. Jak? A na przykład tak, że sugeruje iż można mieć jakieś problemy z wygrywaniem walk oraz polecając żądnym wyzwań graczom zaaranżowanie starcia, w którym nasz bokser byłby o przynajmniej dwie kategorie wagowe lżejszy od przeciwnika. Takie propozycje pojawiają się podczas ładowania kolejnych walk, a jako że na poziomie trudności Normal nie miałem najmniejszych problemów z wygrywaniem, postanowiłem przetestować opracowaną przeze mnie taktykę walki na zasadach proponowanych przez twórców gry. Ustawiłem Hard i wziąłem jednego z najmniejszych bokserów – Manny'ego Pacquiao z wagi piórkowej (max 57 kg) i wystawiłem go przeciwko najsilniejszemu bokserowi w grze, Big E z wagi ciężkiej (dla przypomnienia – ponad 90 kg, ale w jego przypadku jest to spokojnie ze 120 kg). Efekt? Niewiarygodny – Pac-man (ksywka Pacquiao) wygrywa przez KO w drugiej rundzie i to po zaledwie drugim (!) posłaniu Big E na deski. Potem postanowiłem wcielić się w tego wielkoluda o sile 100 (Pac-man ma 52 Powera w grze) i wziąć rewanż na karzełku. I tu kolejna niespodzianka – wprawdzie wygrałem przez KO w drugiej rundzie, ale dopiero za czwartym zapoznaniem się z matą ringu Pac-manowi odechciało się wstawania. Czyli co? Twórcom gry przewrotnie chodziło o to, że trzeba wziąć najcięższego boksera i walczyć z lżejszym, a wtedy będzie trudniej? To już nieważne – ważne jest to, że wszystkich przeciwników w grze można pokonać jednym schematem. Mogą być twardzi, mogą być silni, mogą być szybcy – jak nie padną choć raz w pierwszej rundzie, to cieszę się, że jest jakieś wyzwanie. Jak przetrwają drugą, to już cud, a jak poślą mojego boksera choć raz na deski, to już chyba musiała nastąpić boska interwencja.

Pisałem już w poprzednim numerze, jak wygląda ten schemat i tu tego nie powtórzę w nadziei, że nie przeczytacie i będziecie mieli trochę więcej radość z gry, bo jak dla mnie FNR3 właśnie skończył się jako wyzwanie. Owszem, staram się walczyć jakoś inaczej, ale gdy widzę, że przeciwnik się głupio wystawia, to po prostu nie mogę mu nie przywalić z całej siły i zakończyć jego żałosnych wysiłków. Aha, w sumie niewiele też zmieniło wyłączenie wskaźników siły i wytrzymałości – no, może tyle, że mniej się przejmuję malejącą energią mojego boksera.

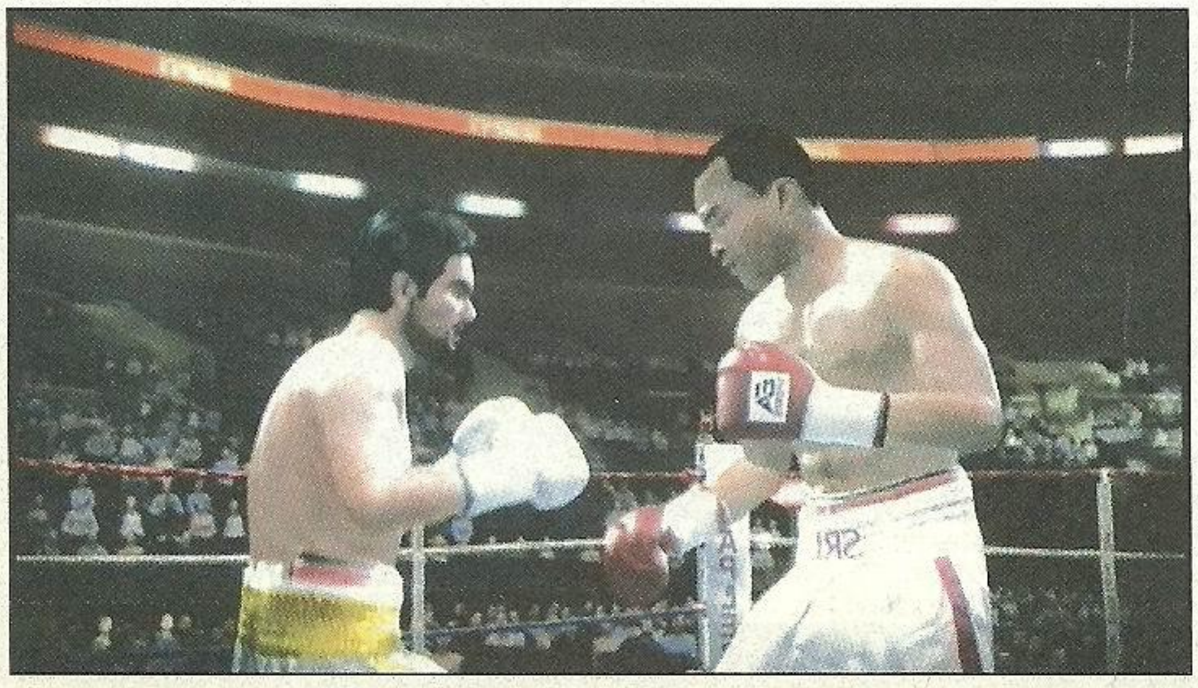
→I SŁODKA I ŚLICZNA

Przysięgam Wam, że dopóki nie odkryłem schematu pozwalającego mi szybko i bezboleśnie pokonywać przeciwników, dopóty FNR3 bawił mnie wyśmienicie. Szczególnie kariera, która jest wystarczająco fajna, żeby zająć gracza na przynajmniej kilkanaście wypełnionych treningami, sierpami, hakami i nokautami godzin.

Zaraz, przecież jeszcze nawet nie napisałem słowa, jak ta gra fenomenalnie wygląda w HD! To naprawdę trzeba zobaczyć, żeby uwierzyć – bokserzy są tak dokładnie wykonani, że aż ciężko to opisać – wyobraźcie sobie, że gdy siedzą w narożniku, to widać nawet wazelinę, którą są smarowani przez cut-mana, by ciosy przeciwników ześlizgiwały się po ich ciele. Ale to nic! Pamiętacie jak standardowo wyglądają plecy Gołoty? U niektórych bokserów w Round 3 są podobnie pryszczate (no, może jednak nieco mniej...). A włoski wyrastające z ogolonej prawie na łyso czaszki; skóra napinająca się i uginająca pod naciskiem cut-mana. No i te niewiarygodnie wyglądające twarze, gdy potężny cios dochodzi do celu – pryska ślina i krew, twarz cała faluje i potwornie się wykrzywia. Naprawdę czasami aż przykro patrzeć. I choć wygląda to wszystko świetnie, to widać, że jest jeszcze miejsce na poprawę – na przykład sama animacja bokserów jest nieco sztywna, co widać szczególnie na powtórkach. Ale to wymagałoby opracowania kompletnie nowego silnika gry, a na to programiści z EA Sports nie mieli po prostu czasu – ale można się spodziewać, że Round 4 na X360 i PS3 będzie wyglądał o wiele lepiej.

→I CHCĘ WIĘCEJ, ALE SŁABIEJ

Chciałbym, żeby **Fight Night Round 3** był grą trudniejszą, żeby trudniej było znokautować przeciwnika i żeby wynikało to z dobrego wyczucia momentu do zadania ciosu, a nie tylko z wykorzystywania tak zwanego „exploita” w grze, który pozwala błyskawicznie kończyć walki. Chciałbym nie tylko demolować przeciwników w pierwszych rundach walki, ale też parę razy zostać zmuszonym do morderczego, trwającego 12 rund pojedynku, a tego w tej grze nie znalazłem – najwyraźniej twórcom nie udało się znaleźć tego złotego środka, który dałby możliwość zarówno nokautowania przeciwników jednym strzałem, jak i wygrywania na punkty po zaciętej walce. Wtedy byłoby to prawdziwe „sweet science”, zaś na razie za dużo jest dziegciu w tej beczce wizualnego miodku. Może kiedyś. **Marcellus** ■ ■



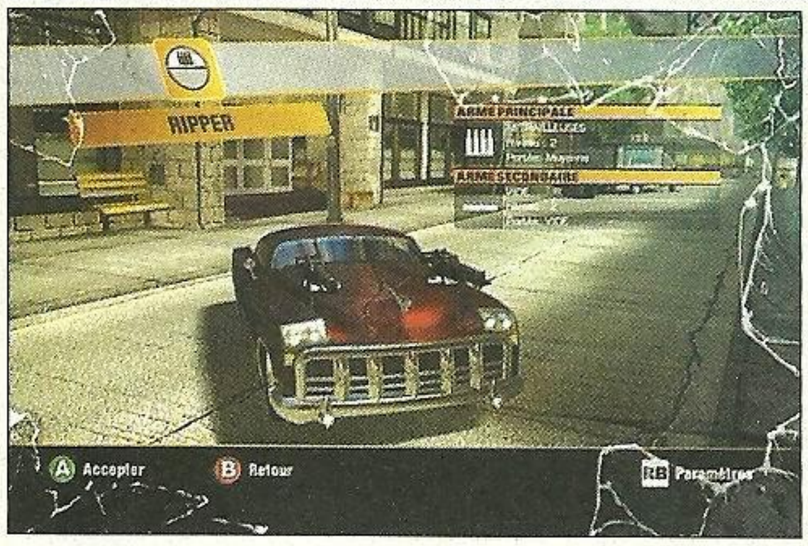
Xbox 360 — Prześliczna, ale łatwa...

- **Wydawca:** EA
- **Producent:** EA Chicago
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.1

http://www.fightnightround3.com



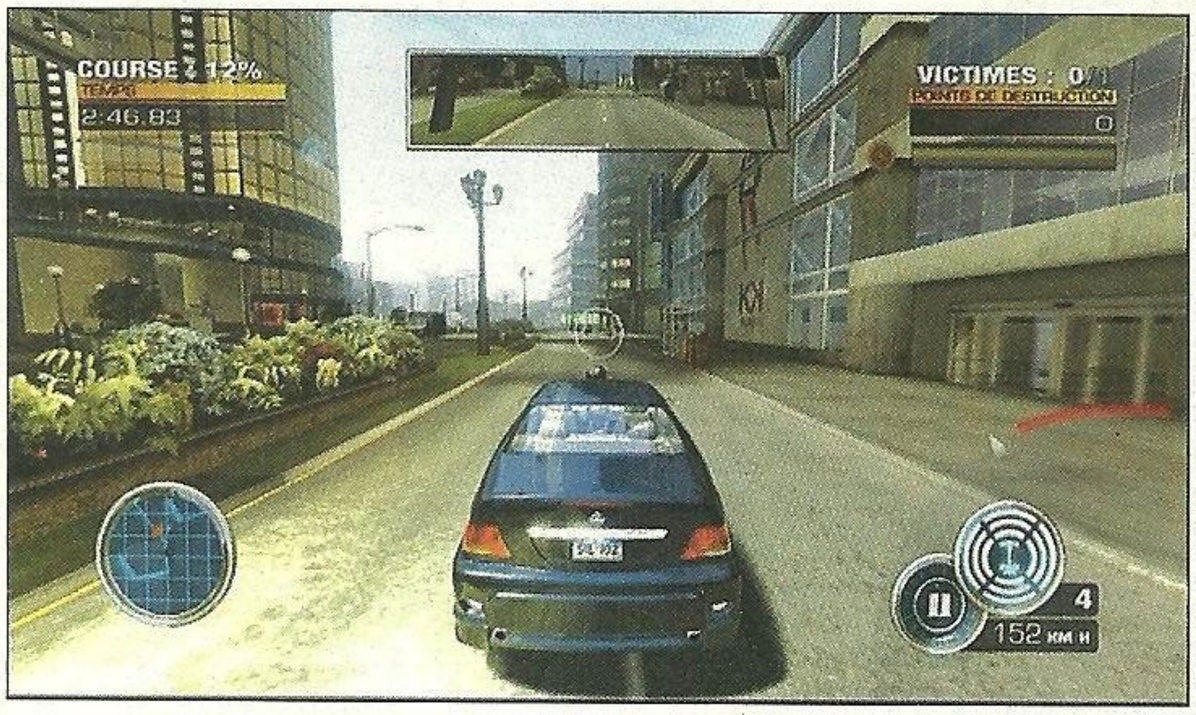
- **Dobre:** Fajne modele fur, przyjemna walka na torze.
- **Złe:** Beznadziejna muzyka, momentami chaos i monotonia.
- **Brzydkie:** Oprawa niegodna Xboxa 360.

FULL AUTO

ILE DZIELI LŚNIĄCE AUTO OD KUPY ZŁOMU? PÓŁ SEKUNDY

Mniej więcej tyle wystarczy, żeby nasz pojazd w **Full Auto** przestał pędzić przed siebie w formie wymuskanej, błyszczącej maszyny i zmienił się w kulę ognia. Na szczęście to samo tyczy się też naszych przeciwników.

Na wstępie powiedzmy sobie jedno – osoby mile wspominające serię Vigilante lub spodziewające się krzyżówki Runabouta z Twisted Metal nie znajdą tu nic w tym stylu. To zwyczajna gra wyścigowa, w której oprócz jazdy przed siebie na złamanie karku mamy możliwość siania zniszczenia wśród oponentów i otoczenia za pomocą całkiem potężnego arsenału. Taki samochodowy Wipeout, tylko wolniejszy i trochę bardziej nastawiony na zadymę.



→I CZYM TA GRA JEST

Gra się w **Full Auto** dość prosto – przed wyścigiem wybieramy nasz pojazd należący do jednej z kilku klas różniących się osiągami. Każdy wehikuł opisany jest trzema podstawowymi współczynnikami: prędkością maksymalną, łatwością prowadzenia i wytrzymałością. Następnie do auta dobieramy sobie zestaw broni składający się z dwóch pukawek. Przykładowo może to być karabin plus miny, czy wyrzutnia rakiet plus vulcan, ale mamy też do dyspozycji bardziej egzotyczne pukawki, jak shotgun czy wyrzutnia granatów. Gdy jesteśmy z naszego wyboru zadowoleni przenosimy się na trasę i rozpoczyna się wyścig. Oprócz gazu i hamulca mamy ręczny, dwa przyciski odpowiedzialne za atak konkretną bronią, turbo (które ładujemy wykonując skoki i poślizgi) oraz cofanie czasu (pasek to umożliwiający napełnia się wraz z sianymi przez nas zniszczeniami, zarówno wśród maszyn przeciwników, jak i otoczenia). Ta ostatnia opcja niejednokrotnie uratuje nam życie, które stracić jest tu łatwo nie tylko podczas samej walki z innymi uczestnikami wyścigu, ale także zostając na jednym z okolicznych słupów, czy np. wylatując z nabrzeża do wody. Co prawda kompletne zniszczenie naszego samochodu nie kończy wyścigu, gdyż maszyna zaraz powraca na tor pachnąca nowością, ale kosztuje to cenne sekundy, których strata może być już nie do odrobienia.

Model jazdy ma niewiele wspólnego z jakąkolwiek głębią – auta różnią się między sobą tylko tendencją do wpadania w poślizgi (kłania się Ridge Racer). Sama walka jest dość dobrze wkomponowana w grę i nie odnosi się wrażenia, że to udziwnienie „na siłę". Niektórymi z broni strzelających do przodu da się celować za pomocą prawej gały, ale w praktyce jest to nieopłacalne – lepiej po prostu jechać za kimś i strzelać przed siebie, niż kombinować z celowaniem, bo uwagę ciężko podzielić wówczas między walkę i ściganie się, co może być fatalne w skutkach. Amunicja do naszych zabawek nie kończy się, ale nie możemy pruć z nich też non-stop – karabin się przegrzewa, a zapas min odnawia co kilka sekund.

→I OPCJE AND SHIT

Po uruchomieniu gry mamy do wyboru pojedyncze wyścigi, karierę lub grę online. Wybierając karierę nie zobaczymy żadnych filmików prezentujących fabułę w stylu „twój porwany brat jest zakładnikiem gangoli i musisz wszystko wygrać, by go uwolnić", a przewodnikiem po świecie gry nie jest seksowna modelka – innymi słowy – tej gry nie robiło Electronic Arts, o nic tu nie chodzi, a rzeczona kariera to po prostu zbitka championshipów regulowanych rozmaitymi zasadami. Jest ich całkiem sporo i są różnorodne. Mamy tu zwykłe wyścigi po kilka okrążeń, wyścigi z punktu A do B oraz z A do B i z powrotem, a także Lap Knockout (ostatni po każdym okrążeniu odpada). Do tego dochodzą także specjalne tryby, jak Time Trial, Rampage (gdzie naszym zadaniem jest niszczenie wszystkich samochodów w ruchu ulicznym), czy też choćby ultrahardkorowe wyścigi, w których nie możemy cofać czasu, a mamy tylko jedno „życie". Jest różnorodnie, a gra sowicie wypłaca bonusy za ukończone zawody – nowe maszyny, kolory i malowania do nich, trasy i zestawy broni.

→I PROBLEMY AND SHIT

Zasadniczy problem **Full Auto** to wkradający się momentami chaos, monotonia i przeciętna oprawa. Na trasach wiele można zniszczyć, a filmik wprowadzający pokazuje walące się kominy, mosty, etc. Problem w tym, że to, co pokazywane jest na filmikach, nie zawsze dzieje się w grze – po prostu ja kosiłem raczej latarnie i płoty, niż kominy i budynki. Samo wykonanie także nie przywodzi na myśl terminu next-gen – gra jest ładna, ale nie jest to nic, czego przy minimalnych cięciach nie pociągnąłby pierwszy Xbox. Animacja jest na szczęście płynna (w przeciwieństwie do tej w demku). Muzyka to jakaś przepotworna tragedia – techno-industrialowe połupywania pozbawione kompletnie polotu, brrr. Gra się całkiem przyjemnie, ale to jedna z tych gier, gdzie po godzinie widziało się już wszystko, a fakt wygrania nowej fury nie podnosi nam ciśnienia, bo od poprzednich różni się tylko wyglądem. Teoretycznie gra nie jest taka zła, ale ja bym na **Full Auto** ciężko uciułanych pieniędzy nie wydał.

Blizzard Beast ■ ■

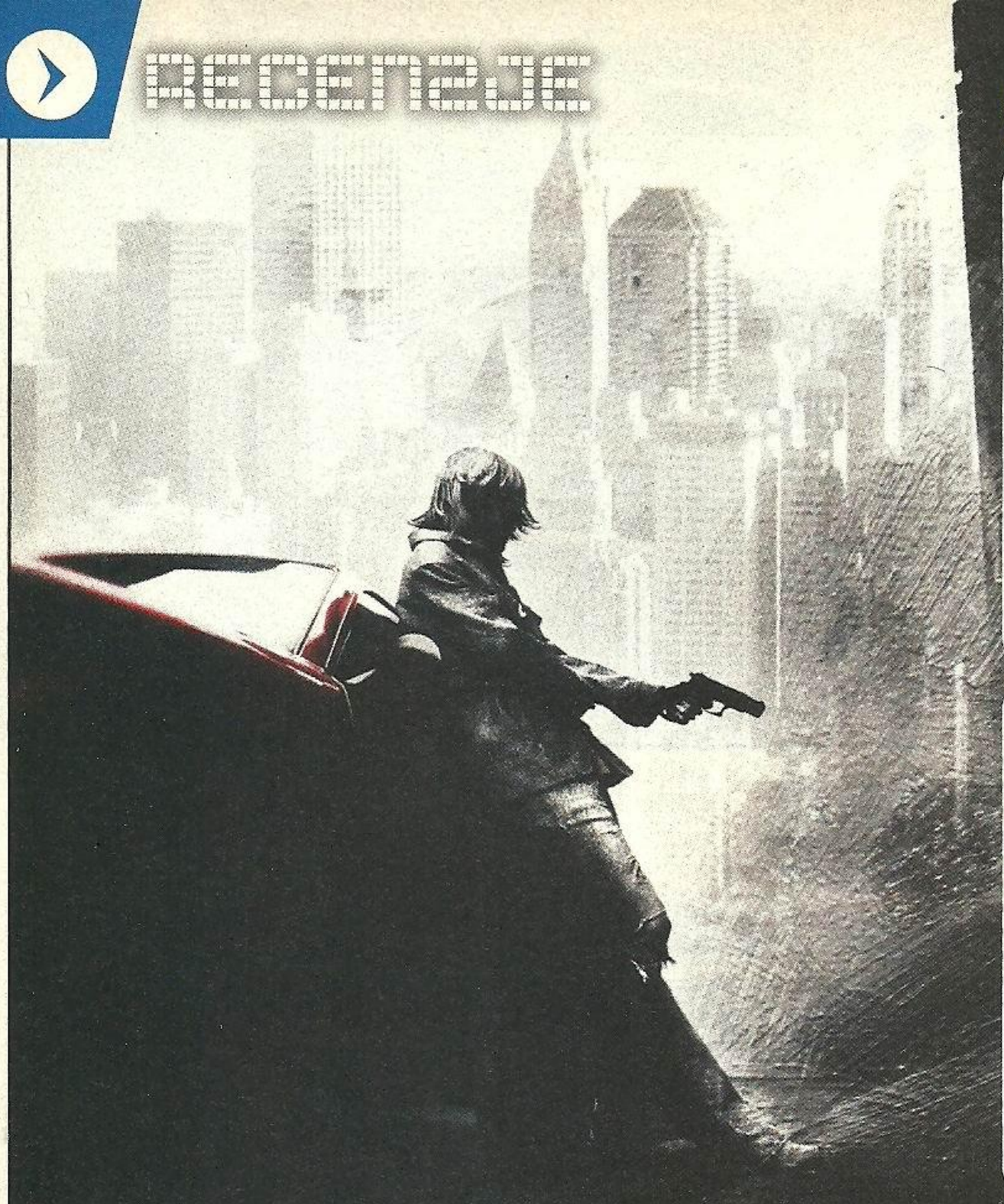
Xbox 360 — Za rok nikt o niej nie będzie pamiętał.

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Pseudo Int.
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

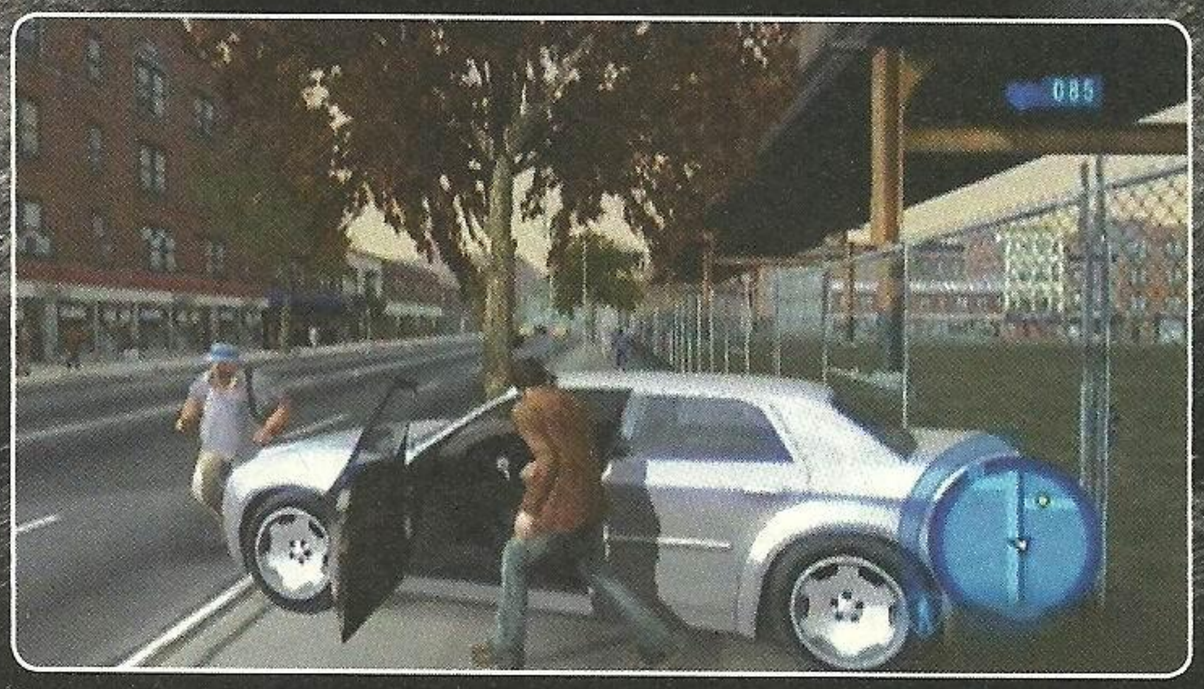
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.sega.com/gamesite/fullauto/

6.7



- **Dobre:** Najlepszy Driver od czasu jedynki.
- **Złe:** Ale pomysł jest już bardzo wyświechtany.
- **Brzydkie:** Zaś naśladowanie GTA nic tu nie pomoże.



DRIVER: PARALLEL LINES

A CO TO ZA ŚWIATEŁKO NA KOŃCU TEGO DŁUGIEGO, CIEMNEGO TUNELU?

Niestety, w tym momencie nie wiadomo, co to tak naprawdę jest – może to być zarówno niosące nadzieję światło pięknego, słonecznego dnia, który kiedyś nadejdzie dla serii Driver, ale równie dobrze może to być pędzący jej na spotkanie pociąg. O tym przekonamy się dopiero, jeżeli kiedykolwiek powstanie kolejna część serii, a programiści z Reflections wreszcie stworzą grę mniej zabugowaną niż Driver: Parallel Lines.

→| DOBRY GLINA, ZŁY GLINA?

Niee... Bowiem, jak Wam zapewne wiadomo, w Driver: Parallel Lines żegnamy pracującego pod przykrywką policjanta o nazwisku Tanner i witamy młodego przestępcę o ksywce The Kid (TK dla znajomych). TK, bo za znajomego mogę się chyba uważać po spędzeniu z nim tych kilkunastu godzin i uratowaniu mu życia więcej niż setkę razy, trafia do Nowego Jorku pod koniec złotych lat 70. i chwyta się każdej roboty, w której może wykorzystać swój naturalny talent do prowadzenia wszystkiego, co ma przynajmniej dwa koła i silnik. Zaczyna od marnych robótek w stylu odwiezienia zioma po skoku na sklep monopolowy, ale szybko „awansuje" i dostaje coraz poważniejsze zlecenia. Niestety, w pewnym momencie TK zostaje perfidnie wystawiony i trafia do więzienia na długich 28 lat, a po wyjściu z niego w roku 2006 ma tylko jedno marzenie – zemścić się na tych, którzy wpakowali go za kratki.

Fabuła nie jest może jakoś specjalnie wydumana, ani też wciągająca, choć głównego bohatera dość łatwo jest polubić za sarkastyczne poczucie humoru i cyniczny uśmieszek pewnego siebie młodzieniaszka. Ale tak naprawdę to śledzi się ją wyłącznie po to, żeby zobaczyć jak wyglądają kolejne rendery, w produkowaniu których Reflections zaczyna nieźle zarządzać. Prawdę mówiąc mogliby zrezygnować z robienia gier, bo to im średnio ostatnio wychodzi i zająć się wyłącznie robieniem fachowych renderowanych filmików. I to najlepiej według scenariusza kogoś innego, bo jak mam niby uwierzyć,

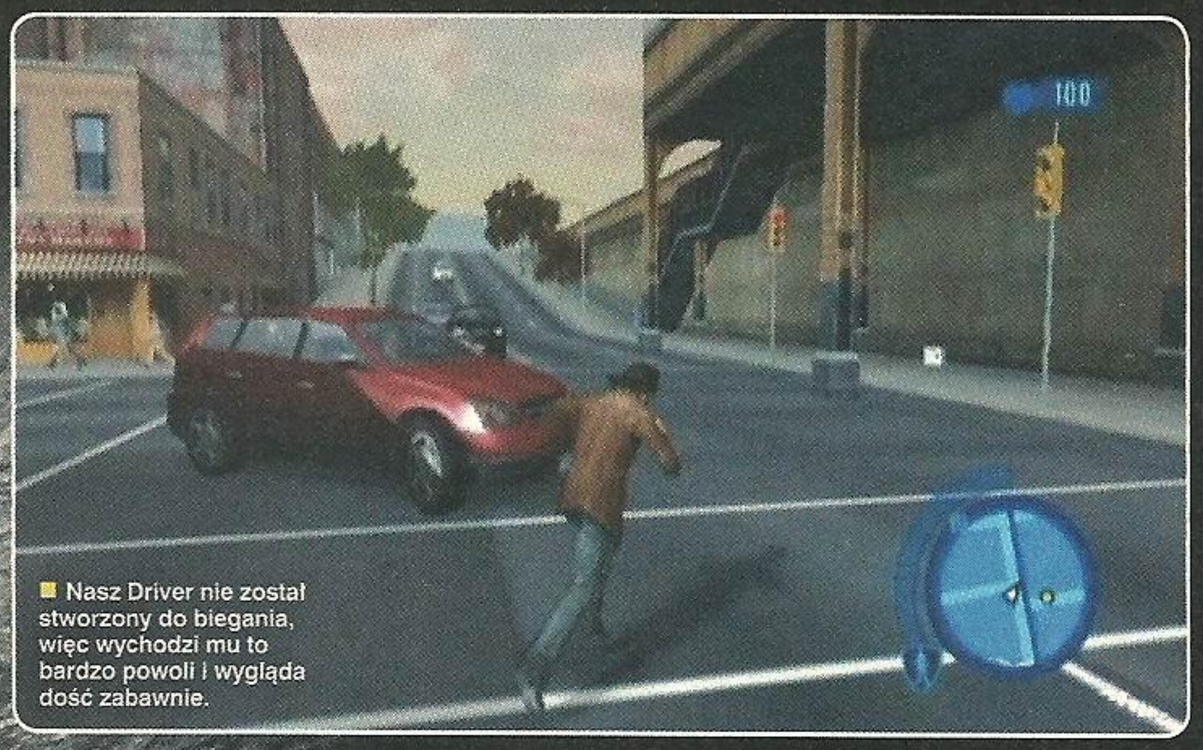
że mój bohater samodzielnie wkrada się do więzienia, buldożerem przebija mur, zabija około tuzina strażników, wyciąga stamtąd koleżkę i wyjeżdża nim przez... Uwaga... bramę główną, którą ktoś mu usłużnie otwiera, choć od mniej więcej 10 minut wyją syreny alarmowe. Absurd.

Cała otoczka fabularna jest jak zwykle pretekstem do robienia tego samego, co zwykle – jeżdżenia po mieście różnymi furami i wykonywania zadań polegających na dojechaniu do określonego miejsca i zrobieniu czegoś tam. Niestety, w kwestii samych misji niewiele się zmieniło – w zasadzie mam wrażenie, że niemal każdą z nich gdzieś już wcześniej widziałem. Jak nie w innych Driverach, to w którymś GTA lub też Ojcu chrzestnym. Choć niewątpliwe jest tu kilka innowacji – na przykład ucieczka motocyklem po dachach nowojorskich budynków i skoki z ramp nad głębokimi kanionami ulic, niezłe jest też holowanie samochodów w misji, w której kradniemy bryki samochodem pomocy drogowej. Ale oprócz tego jest standardowo – pojedź do punktu A i zrób co trzeba, a potem pojedź do punktu B, a już na przykład misja, w której trzeba nastraszyć więziennego strażnika jeżdżąc szybko i niebezpiecznie, jest jak zdarta płyta – chyba w każdym Driverze trzeba było coś takiego odstawić. Aha, większość misji polega oczywiście na wkuciu się schematu na pamięć, więc spodziewajcie się częstych restartów, ale to już standard w tej serii. Choć, muszę przyznać, jest i tak lepiej niż było w Driv3rze – wystarczy zazwyczaj kilka, maks kilkanaście prób, kilkadziesiąt raczej się nie powinno przydarzyć. Oczywiście niektóre zadania są na czas, a przy każdym trzeba się ewentualnie pozbyć policji, która wsiądzie nam na ogon, ale to wszyscy fani Drivera już znają. A jak już przy stróżach prawa jesteśmy, to warto chyba skrobnąć o nich kilka słów.

Wiadomo jak to z nimi jest – tylko czekają, żeby przyczepić się za przejechanie na czerwonym świetle lub nadmierną prędkość. I o ile nie załapiemy kilku patentów, to uwolnienie się od nich może być dość trudne, bo znają się na wszelkich sztuczkach z poprzednich części Drivera i nie dają się wpakowywać na czołówki lub spychać na

KLIMAT SIĘ ZMIENIA

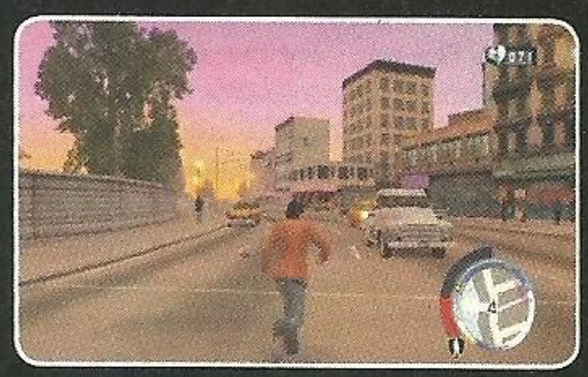
Na początku jest milutko – gra w latach 70. jest utrzymana w cieplejszych barwach, fajniejsze i mniej agresywne są też kawałki przygrywające nam podczas zabawy. Ale po tych dwudziestu ośmiu latach wszystko się zmienia – nie tylko samochody, ale także kolorystyka na nieco chłodniejszą i muzyka na ostrzejszą i zdecydowanie mniej luzującą. Co niekoniecznie musi nam się spodobać – tym bardziej, że do tej gry naprawdę potrzeba cierpliwości, a lekkie kawałki z lat siedemdziesiątych przynajmniej rozładowywały nieco napięcie. Współcześnie, gdy w radiu zasuwa ostra muza, jakoś agresywniej się jeździ, co przy natężonym ruchu ulicznym powoduje ciągłe stłuczki i rosnącą frustrację.

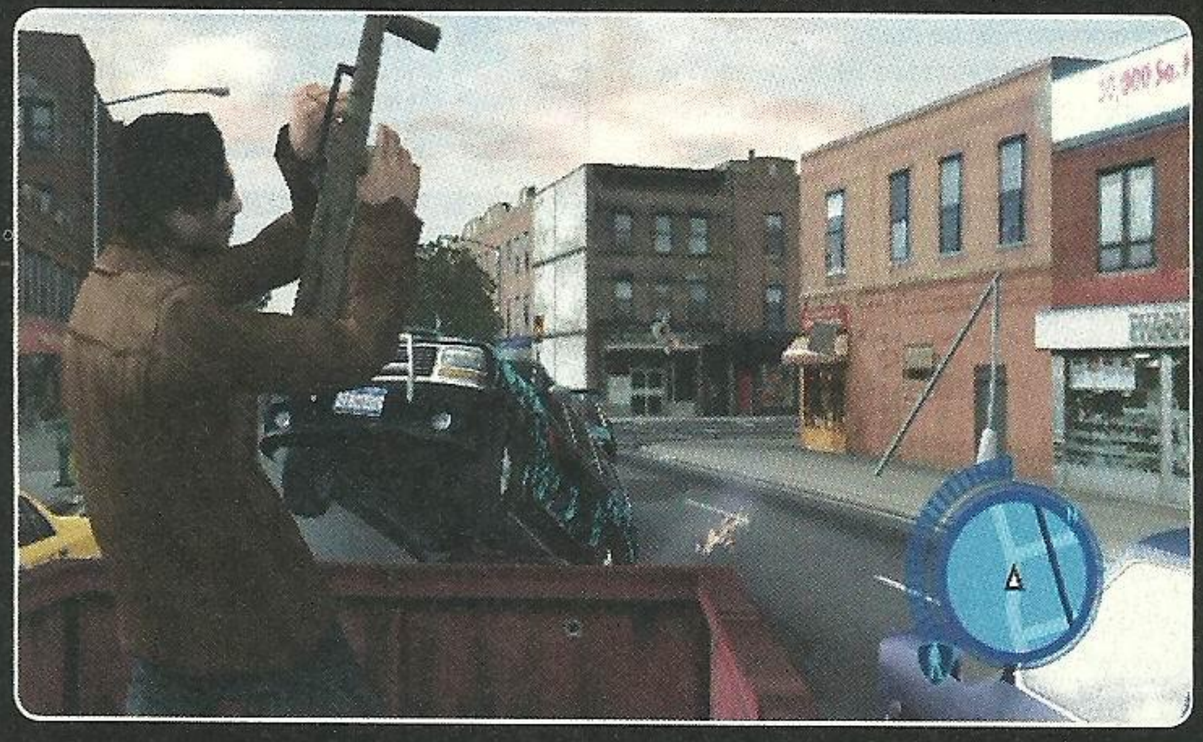


Nasz Driver nie został stworzony do biegania, więc wychodzi mu to bardzo powoli i wygląda dość zabawnie.

przeszkody. Podstawą jest jeżdżenia po parkach. Jakoś tak to jest, że na trawie policjanci sobie kompletnie nie radzą i do rzadkości należą przypadki, kiedy radiolka zapuści się za nami na tak „niebezpieczny" teren. Niestety, raz dostrzeżony przez policję pojazd ma napełniony tak zwany wskaźnik Heat (drugi takowy wskaźnik jest dla samego TKa i zapełnia się podczas przestępstw dokonywanych na piechotę lub na motocyklu) i potem jest łatwiej przez policję rozpoznawany, nawet gdy jedziemy spokojnie. W takim wypadku najlepiej zejść glinom na moment z oczu i przesiąść się do innej fury, tak żeby nas nie zobaczyli. W ten sposób Heat znika, a my jesteśmy już dla glin normalnym użytkownikiem drogi. Gorzej jest, gdy Heat TK jest również zapełniony – wtedy przejeżdżający blisko policjant może nas rozpoznać nawet, gdy jedziemy „czystym" samochodem. O motocyklu nie wspominając – wtedy rozpozna nas od razu. Ale z wykorzystaniem tych kilku trików można dość łatwo pozbyć się uciążliwych prześladowców.

W grze znalazło się kilka typów misji pobocznych, jak choćby wyścigi po torach, ale są po prostu nudne.





→! BYŁEM W RIO, BYŁEM W BAJO...

Pozbywanie się policji jest ważne z jednego ważkiego powodu – otóż odległości, jakie przyjdzie nam pokonywać w drodze do kolejnych misji będą nierzadko bardzo duże, bo Nowy Jork jest w Driver: Parallel Lines naprawdę olbrzymi i nawet możliwość teleportowania się z jednego z warsztatów (lub naszej „meliny") do innego, bliższego miejscu naszego przeznaczenia, nie zawsze skraca nam drogę na tyle, żebyśmy byli zadowoleni – po prostu trzeba mieć cierpliwość, bo programiści nie wpadli na pomysł odpalania misji z poziomu mapy – tak, jak choćby w Need for Speed: Most Wanted. Co gorsza, na ulicach notorycznie są korki, a ruch jest momentami tak duży, że po prostu nie idzie się przecisnąć i trzeba mozolnie wyszukiwać sobie drogę. Tak więc – granie w Drivera polega głównie na dojeżdżaniu do kolejnych misji, co moim zdaniem jest nieco słabe.

Ale tak naprawdę to ani misje, (bo te potrafią wciągnąć), ani też policja, ani nawet nie ruch uliczny, ale ilość niedoróbek sprawia, że DPL jest mało grywalny. Kurna, w tej grze jest tak, że im szybciej jedziemy, tym gorzej działa detekcja kolizji, więc ciągle zaczepiamy o jakieś przeszkody, gdy możemy przysiąc, że nie było takiej możliwości. Irytujący w poprzedniej części pop-up został znacząco zredukowany, ale czasami jakiś samochód wyskoczy przed nami w najmniej odpowiednim momencie. O fizyce samochodów nie ma się co wypowiadać – jest okej, jak zawsze u Reflections. No, może czasami fury za bardzo latają i odbijają się po wypadkach lub dziwnie zachowują się po wyskoku z jakiejś rampy, ale to da się przeżyć. Gorzej jest z nowością w serii – motocyklami. To jest jakiś poroniony pomysł! Fakt, motocyklami jeździ się najfajniej (bo najszybciej śmiga się w korkach), ale już to, że obowiązują je te same prawa fizyki, co samochody, jest przegięciem – spróbujcie na przykład „zaatakować" motocyklistę wjeżdżając w niego prostopadle od boku – zepchniecie go, jak samochód, ale nie wywrócicie! Albo inny przykład – motocykle w Driverze „dachują" i... nie da się ich już potem odwrócić – jak motor stanie na siedzeniu i kierownicy, to umarł w butach – trzeba szukać innego środka transportu. O misjach strzelankowych litościwie nie wspomnę, bo choć jest lepiej niż było, to i tak zdarzają się takie kwiatki, że wstyd – jak na przykład strzelanie przez całkiem solidne przeszkody i notoryczne problemy z celowaniem oraz kamerą.

→! ZAGRAJ TO JESZCZE RAZ

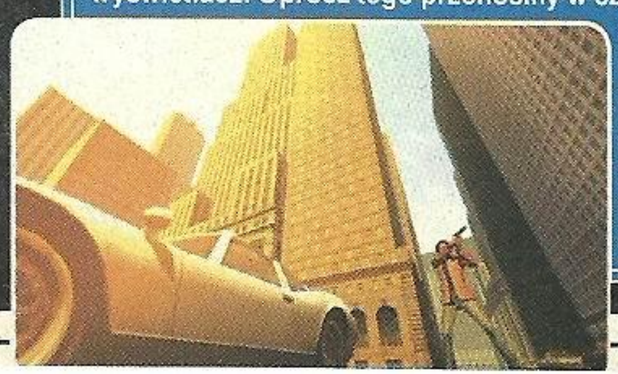
TO zagraj, nie W TO zagraj – grania nie polecam po raz drugi (raz da się znieść), ale za to słuchanie kawałków w części gry, która dzieje się w latach 70. jest czystą przyjemnością. W ogóle z dźwiękiem w Driver: Parallel Lines jest nieźle, poczynając od silników, poprzez wszystkie odgłosy (może poza bronią), a na muzyce i głosach aktorów kończąc. Nieco gorzej jest z grafiką, która, choć schludna i przyzwoita oraz z niezłym odwzorowaniem zniszczeń samochodów, niczym nie zachwyca, a razi dość częstymi i znacznymi chrupnięciami oraz pop-upem oraz przedziwną animacją wszystkich postaci. No dobra, zachody i wschody słońca nad Nowym Jorkiem rzeczywiście są ładne.

Driver: Parallel Lines jest pewnym krokiem do przodu w porównaniu do Driv3ra, ale sama gra zatraca powoli swoją tożsamość zbliżając się niebezpiecznie do GTA, z którym nie ma szans konkurować. Pamiętać jednak należy, że to właśnie pierwsze dwa Drivery na PS one były wzorem, dzięki którym powstało GTA, więc tak do końca nie dziwią obecne problemy twórców Drivera – ktoś wykorzystał ich patent, a przy okazji poprzeczkę zawiesił tak wysoko, że nie ma siły, żeby dali sobie z nią radę bez naprawdę gruntownych zmian, a więc napisania wszystkiego od nowa na next-genach. Trzymam za Reflections i kolejne Drivery kciuki, ale specjalnie wielkich nadziei nie mam.

Marcellus ■ ■

DWA ŚWIATY

Samochody się w zasadzie nie zmieniły – to wyraźnie te same podstawowe modele (osiągi są niemal na pewno bardzo podobne), tylko karoseria jest inna, kiedyś bardziej kanciasta, a współcześnie nieco bardziej obła. Fajnym patentem jest zmiana prędkościomierza – z klasycznego, wyglądającego jak skala starego radia, na współczesny, elektroniczny wyświetlacz. Oprócz tego przenosiny w czasie zaowocowały też zmianą arsenału, rewolwer zastąpił pistolet, a stare, dobre Uzi – jakiś dziwaczny pistolet maszynowy. Ale i tak najlepsza jest zmiana stylu chodzenia TK – w 70. łaził pokracznie jak Kudłaty ze Scooby-Doo, a współcześnie chodzi bardziej sprężystym, normalnym krokiem. Ale błagam – niech mu ktoś obetnie te dyndające włosy...



PS2 | Xbox

Wydawca: Atari
Producent: Reflections
Liczba graczy: 1

www.atari.com/driver/

Driver się nam zestarzał.

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.7

BREATH OF FIRE III

ILE RAZY JESZCZE BĘDZIEMY GRAĆ W TO SAMO?

Oprócz świeżych gier pokroju Daxtera czy Key of Heaven, PSP dostaje sporo remake'ów bądź po prostu ordynarnych konwersji z PS one czy PS2. **Breath of Fire III** ukazało się pierwotnie na PS one w 1997 roku, a więc dziewięć lat temu. Wersja na PSP jest właśnie konwersją dokonaną na żywca.

→I KLASYKA KLASYKI

Breath of Fire III to klasyczny japoński erpeg, z bohaterem w ciele młodzieńca (*który jest ostatnim potomkiem smoczej rasy, przemierza świat, by spotkać się z dwójką wiernych przyjaciół i powstrzymać niewypowiedziane zło – © Capcom*), mapą świata, lochami i losowymi walkami co trzydzieści sekund z zegarkiem w ręku. Grę wyróżniają cztery rzeczy: smocze kamienie, których jest kilkaset kombinacji, a które pozwalają na eksperymentowanie z czarami (chłopak zmienia się w smoka), kultowa mini gra w łowienie ryb leczących obrażenia czy odnawiających punkty magii (jest także jej nowa wersja dostępna z menu, to jedyna nowość w tej konwersji), możliwość terminowania u wielkich mistrzów podnosząca statystyki oraz system przechwytywania czarów przeciwnika – takie czary można potem wykorzystać w innych walkach. Grafika jest identyczna jak na PS one, a więc dominuje izometryczny rzut kamery, trójwymiarowe tła i ręcznie rysowane postacie na pierwszym planie.

→I UMD POWAAA

Albo UMD nie jest dobrym nośnikiem do gier RPG, albo Capcom musi nauczyć się lepiej programować PSP, bo czasy ładowania są po prostu niedopuszczalne jak na przenośną konsolę. Choć obstawiam ten drugi wariant, bo jakoś w Tales of Eternia nie daje się tego odczuć w tak bolesny sposób. Po każdej bitwie trzeba czekać kilka sekund, ba, nawet podczas walk czary dogrywają się na bieżąco i można zaobserwować chrupnięcia i skoki animacji. To skutecznie obrzydza zabawę, bo cierpliwość gracza, nawet fana japońskich erpegów, też ma swoje granice. No a poza tym takie dogrywanie to morderca baterii w PSP. Jeśli jednak zdecydujecie się na taką zabawę, czeka na Was blisko trzydziestogodzinny quest w trzyosobowej drużynie wybieranej z kilku napotkanych postaci, sporo w miarę ciekawych dialogów, masa walk i ten specyficzny dotyk starego Capcom.

Jednak troszkę to wszystko czasem mi śmierdzi – recykling, jaki odchodzi na PSP musi mieć swoje granice. Albo trzeba go ograniczyć, albo niech te konwertowane na pałę gry kosztują maksimum połowę normalnej ceny, albo też – niech wydawcy pakują po dwie, trzy części do jednego zestawu (jak choćby Konami zrobi to z Suikodenami). **Gulash** ■ ■

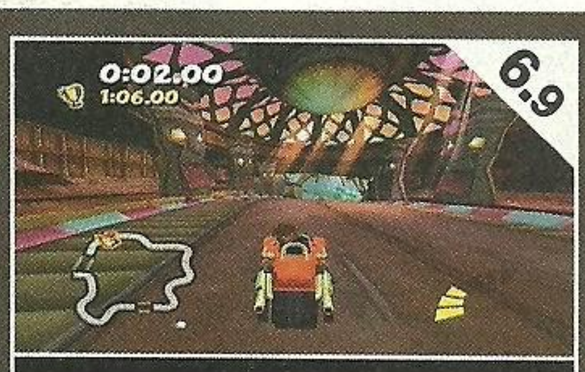
PSP — To była dobra gra. Dziewięć (!) lat temu.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

http://www.capcom-europe.com/

6.0



CRASH TAG TEAM RACING

Vivendi Universal | PSP

Bardzo porządnie wykonana konwersja gry ze stacjonarnych konsol. Jeśli spodziewacie się wyścigów kartów z Crashem i mieszkańcami jego świata – one tu są. Ale nie tylko, bo Crash Tag Team Racing to mieszanka takiego właśnie racerka z platformówką, swoiste rozdwojenie jaźni, które jednak nie do końca wyszło tej grze na dobre. Aby dostać się do kolejnych wyścigów trzeba połazić, pogadać, coś komuś przynieść, mija dobre pół godziny zanim po raz pierwszy pojawiamy się na torze. Fakt, są mini gry (kręgle, strzelnica itp), różne bonusy do odnalezienia (choćby odkrycie nowych tras), ale sekcje, w których Crash porusza się z buta nie są zbyt ciekawe. Zwłaszcza, że gra doczytuje się koszmarnie długo.

Na torach jest już zdecydowanie lepiej: do objeżdżenia czeka pięć światów i pięć różnych rodzajów wyścigów. Areny są fajnie przygotowane, a w wyścigach liczy się przede wszystkim nie tyle szybkość, co umiejętność powstrzymywania przeciwników na różne sposoby. Same wyścigi są jednak jak na mój gust trochę zbyt proste.

W sumie CTTR nie jest zły i starczy na siedem godzin zabawy za pierwszym razem, ale bardziej ucieszyłbym się z trzech pierwszych części Crasha zamkniętych na jednym dysku UMD. **Gulash** ■ ■

6.9

FIFA STREET 2

Electronic Arts | PSP

To także nie jest FIFA Street 2, w jaką nie tak dawno grałem na PlayStation 2, tylko stara FIFA Street z ubiegłego roku. A co za tym idzie – również pozbawiona nowego widoku, czyli kamery umieszczonej za bramką, co nieco zmniejsza grywalność, bo widoczność nie jest najlepsza. Nad wersją dla Nintendo DS ma jednak wersja PeeSPekowa pewną przewagę, dzięki o wiele ładniejszej i płynniejszej grafice i animacji oraz naprawdę dobremu i obfitemu soundtrackowi, który na DS'owym carcie po prostu nie zmieścił się w całości. No i temu, że triki przeciwników można kontrować wciskając w odpowiednim momencie przycisk pojawiający się na ekranie, czego na DS bardzo brakuje.

Poza tym jest to niemal tak samo przeciętna gra, z kiepskim sterowaniem, nudną karierą i śladową inteligencją przeciwników – na przykład triki można robić na własnej połowie i nikt nam nie przeszkadza, a potem wystarczy strzelić na bramkę przeciwnika, by nabić sobie pasek Gamebreakera, dzięki któremu o wiele łatwiej jest huknąć gola. Niedorobka jak się patrzy, niestety. A takie exploity nie powinny zdarzać się w komercyjnych grach. Jest mnóstwo lepszych pozycji na PSP – darujcie sobie FIFA Street 2. **Marcellus** ■ ■

5.5

MEGA MAN MAVERIC HUNTER X

Capcom | PSP

W przypadku Mega Mana można chyba mówić o fenomenie, bo ani to jakaś specjalnie fajna postać, ani kolejne platformówki z jego udziałem nie wnoszą nic nowego do gatunku. Maverick Hunter X to remake SNESowej gry z 1997 roku, co niestety czuć po archaicznym designie poziomów, przeciwników, dosłownie wszystkiego. Oczywiście grafika została podciągnięta do dzisiejszych standardów – mamy pełne 3D z ładnie animowanym bohaterem, przeciwnikami, pierwszym planem i tłem zmagań, niemniej jednak parcie przez cały czas w prawo i strzelanie świecącym blobem do latających na śmigiełkach beczek nie jest już tak zabawne, jak dekadę temu.

Niesamowity i wciągający jak mało co scenariusz serwowany przez Capcom (X i jego superkumpel Zero pracują w specjalnym oddziale policji walczącym ze zbuntowanymi robotami, o rany...) jest pretekstem do zaserwowania licznych scenek anime'owych, ba, jedną z nagród za ukończenie gry jest półgodzinny film o przygodach Mega Mana! Nie możecie się doczekać, co? Tak myślałem, hehe. No, ale żarty na bok – gra jest obszerna, ma fajnych bossów, jest staroszkolną platformówką w nowych szatach. Jeśli ktoś ma ochotę, nie zawiedzie się. **Gulash** ■ ■

6.0

SAMURAI WARRIORS STATE OF WAR

Koei | PSP

Taśmówki Koei ciąg dalszy – ekipa Omega Force zmienia chińskich wojów z Dynasty Warriors na samurajów, przenosi akcję do Japonii i mamy Samurai Warriors: State of War. Obie serie mają jednak miliony fanów, gry sprzedają się fenomenalnie, czemu więc je krytykować? Temu, że praktycznie nie rozwijają się i stoją w miejscu.

Podobnie jak w PSPkowym Dynasty Warriors, także i tutaj bitwy są krótkie w porównaniu do ich odpowiedników na stacjonarnych konsolach, a poprzedza je coś na kształt bardzo uproszczonej strategii turowej. Przesuwamy generała i jego oddział, używamy specjałów na polach zajmowanych przez przeciwników i co chwila wbijamy się na pole walki, by wyciąć w minutę jak największą liczbę wrogów, bądź upolować dowódców oddziałów. Nieprzyjaciół jest wielu, to fakt, ale są potwornie wręcz głupi i wyrżnięcie ich wszystkich trzyciosowym combosem nie sprawia najmniejszego problemu – można nawet nie patrzeć na ekran, tylko wciskać przycisk siedząc z nosem w książce. Zabawa robi się nudna bardzo szybko, za szybko. Grafika i animacja są nieco poprawione w stosunku do Dynasty Warriors, ale w dalszym ciągu pięć metrów od naszej postaci nie widać już nic, tylko mgłę. Nic ciekawego. **Gulash** ■ ■

5.0

KEY OF HEAVEN

BO ERPEGÓW BYŁO ZA MAŁO...

Jeśli trend wydawania dobrych gier RPG na PSP utrzyma się w dalszym ciągu, prawdopodobnie raz na zawsze zapomnimy o czasach, kiedy przenośną konsolką władały wyścigi i slashery. Nikt wprawdzie nie powiedział, że każda nowa japońska gra fabularna na handheld Sony musi być dobra, ale faktem jest, że Climax upchnął na małej płytce UMD długi, momentami niezły scenariusz, a także rozbudowany system walki. Jasne, to żadna nowość, przecież przenośne konsolki widziały już niejedną grę fabularną z długim scenariuszem i ciekawie rozwiązanymi walkami.

Powiedzmy sobie szczerze, że gry, które potrafią zatrzymać nas przy PSP na dłużej niż dziesięć godzin, to w dalszym ciągu pozycje wyjątkowe. Key of Heaven bez problemu przyciągnie Was do konsolki na minimum piętnaście godzin, pod warunkiem oczywiście, że po skończeniu głównego scenariusza nie będziecie zainteresowani podbijaniem statystyk. Jedną ze słabszych rzeczy, których nie sposób nie zauważyć jest dość prosta i płytka (jak na japońską zabawkę) historia. Być może czegoś nie dostrzegłem, ale według mnie nie ma nic odkrywczego w opowieści o młodym Shinbu wyrzuconym ze szkoły wschodnich sztuk walki za poznanie śmiertelnych technik. Nic intrygującego nie znajdziecie również w fakcie, że chłopak przypadkiem pakuje się w konflikt, w którym nie tylko zapobiega śmierci młodej dziewczyny, ale dodatkowo ma okazję wyjaśnić prawdziwą przyczynę zgonu swych rodziców i (przy okazji) uratować swą krainę przed kolejnym kryzysem. .

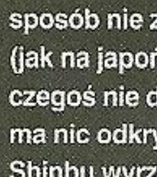
Dobrym pomysłem było wprowadzenie do gry dubbingu. Fakt, momentami można odnieść wrażenie, że nawet bez doświadczenia w pisaniu gier potrafiłoby się lepiej zsynchronizować ruchy ust bohaterów z wygłaszanymi kwestiami, ale... Z jednej strony wiem, że ciężko jest nagrać i dopasować angielski podkład do japońskiego tytułu, a z drugiej strony to zawsze dobrze, kiedy na polu gier RPG pojawia się lektor. O wiele lepiej jest słuchać dialogów, zamiast beznamiętnie wczytywać się w morze tekstu. Starczy jednak o scenariuszu, który mimo iż miewa mocne momenty, jest raczej prosty i przewidywalny.

→I PRZENOŚNA WOJNA

Key of Heaven to rasowy tytuł action RPG, gdzie walki i zbieranie doświadczenia są na porządku dziennym. W tym miejscu egzamin zdaje rozbudowany i przemyślany system prowadzenia bitew. Ataki wyprowadzamy w czasie rzeczywistym, dynamicznie naparzając po przyciskach PSP. Shinbu nie czeka na swoją turę, więc nie ma zbyt dużego czasu na przemyślenie kolejnych kroków. Tym, na co warto zwrócić szczególną uwagę jest system scrolli o nazwie „bungei". Każdy zebrany scroll ma w sobie puste miejsca, które dokładnie powiedzą Wam, ile ataków będzie w stanie wykonywać bohater, a które to miejsca uzupełnicie znalezionymi w trakcie zabawy punktami „kenpu". To proste. Jeśli „bungei" ma siedem pustych miejsc, oznacza to, że po wypełnieniu ich punktami zmusicie bohatera do siedmiociosowych kombinacji. Przyznam, że system jest dość złożony i naprawdę długo się go uczyłem, ale kiedy odkryjecie już zależność między scrollami i punktami kenpu – nie przestaniecie przeczesywać wiosek, lasów i gór w poszukiwaniu nowych form ataków. Na wypadek, gdyby bungei i kenpu okazały się zbyt mała motywacją do zabawy – zawsze pozostaje magia Chi. Rzucane czary prezentują się ślicznie, to fakt – szkoda jednak, że są przy tym zbyt potężne. Poważnie. Wystarczy podładować dowolną magię do drugiego poziomu, aby mieć gwarancję, że do końca gry nie tknie Was żaden przeciwnik. Niski poziom trudności nie brzmi zachęcająco, prawda?

Key of Heaven ma wszystko co trzeba, aby wciągnąć Was na minimum piętnaście godzin. Jasne, tu i ówdzie można go było nieco poprawić, podkolorować i podnieść poziom trudności, ale... od czego są sequele?

Matt ■ ■



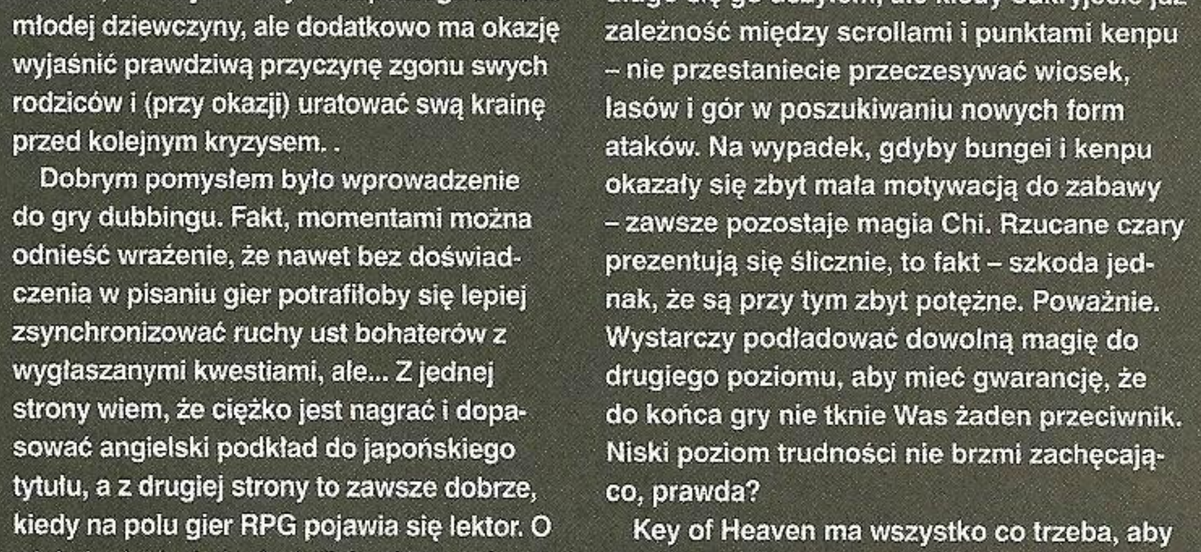
PSP — Drugi najlepszy tytuł RPG na PSP.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Climax
- **Liczba graczy:** 1

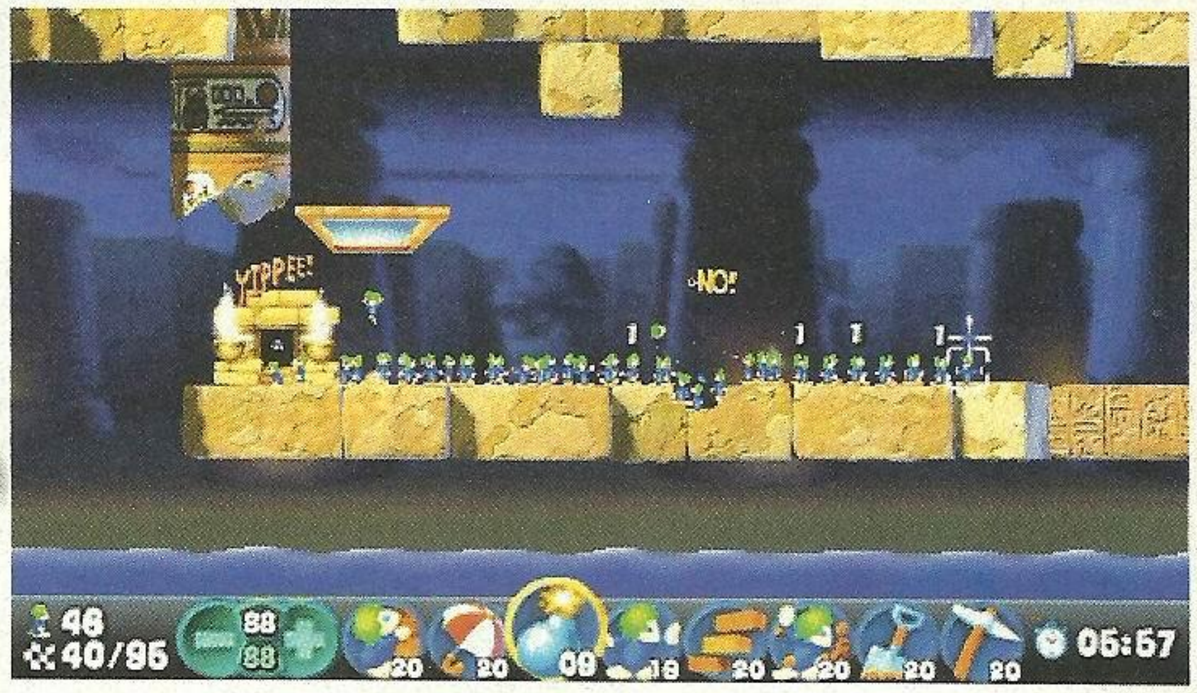
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.us.playstation.com/Content/OGS/UCUS-98623/Site/

7.0



■ Combosy, magia, rozwój postaci, piętnaście godzin zabawy... Czego chcieć więcej?



LEMMINGS

PIĘĆ MILIONÓW NABYWCÓW NIE MOGŁO SIE MYLIĆ

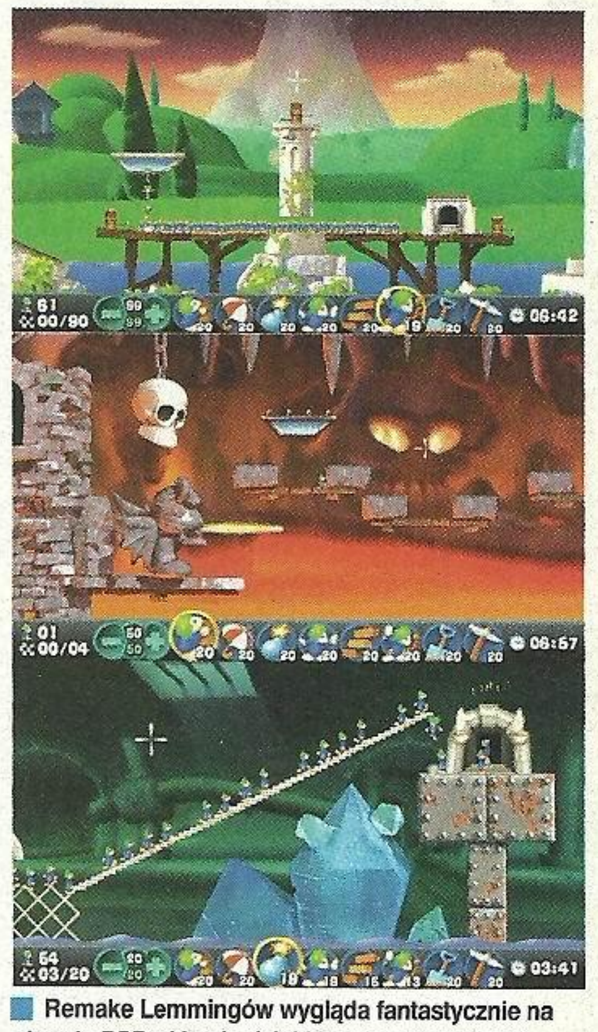
Lemingi bawią graczy już od kilkunastu lat, a gościły chyba na wszystkich możliwych platformach do grania, włącznie z telefonami komórkowymi. Oczywiście najbardziej rządziły na Amidze, ale to temat na osobną historię. W każdym razie to stary, dobry i wielokrotnie sprawdzony motyw. Nie dziwię się zatem Sony, że odkurzyło te małe istotki, bo w przeciwieństwie choćby do Wormsów, lemingi nie są jeszcze tak zajeżdżone.

→I OH NO! MORE LEMMINGS

Dla tych, co jeszcze nie grali, króciutkie wyjaśnienie zasad. Lemingi to istoty pozbawione rozumu – prą przed siebie na zatracenie, nie zważając na grożące im liczne niebezpieczeństwa. Biedne, malutkie pokraki gromadnie spadają z wielkich wysokości, odbijają się od ścian, słowem – nie są w stanie niczego zrobić same. Od czego jednak zręczne palce gracza, który może przyporządkować im pewne zadania. Wybierając odpowiednią funkcję z menu na dole ekranu i najeżdżając kursorem na stworzonko zmieniamy leminga na przykład w kopacza, dzielnie wiercącego ścianę znajdującą się przed nim. Jest też bomber, popełniający po pięciu sekundach samobójstwo przy pomocy ładunku wybuchowego, czy budowniczy, mozolnie układający most. Stroma ściana nie stanowi przeszkody dla climberów, z kolei skok nawet z wielkiej wysokości uda się, gdy maluchom damy do ręki parasole pełniące rolę spadochronów. Zadaniem gracza jest przeprowadzenie określonej liczby lemingów do znajdującego się na planszy wyjścia w taki sposób, aby straty własne stadka były jak najmniejsze. Proste zasady? Proste. Ale po pierwsze upływa czas, a po drugie – liczba funkcji dla lemingów jest ograniczona. Trzeba szybko podejmować decyzje, ale przedtem solidnie je przemyśleć.

→I NIC NOWEGO, NAPRAWDĘ

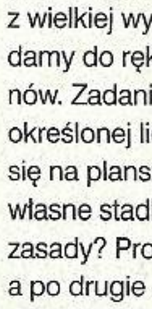
Grafika, dźwięk i animacja są bez zarzutu – wyciśnięto tyle, ile można było z gry logicznej, dorzucono 3D, jest radośnie i kolorowo. Sterowanie zawsze było bolączką konsolowych Lemingów – pad nigdy przecież nie zastąpi myszy, jeśli chodzi o precyzję wodzenia kursorem po ekranie. Na szczęście developerzy (swoją drogą niezłe jaja – grę poskładał Team 17, autorzy Worms, a przecież twórcami Lemingów było DMA Design, dziś znani szerokiej publiczności



■ **Remake Lemmingów wygląda fantastycznie na ekranie PSP, głównie dzięki intensywnej, pełnej ciepłych barw kolorystyce.**

jako Rockstar) nie skopali sprawy. Analog służy do przewijania ekranu na boki, cyfrowy pad odpowiada za sterowanie kursorem, zaś spustami wybieramy zadanie dla leminga spośród dostępnych na dole ekranu opcji. Jest jeszcze możliwość przyspieszenia gry i zoomowania widoku. No i „nuke", czyli jak coś się nie uda i nie ma już wyjścia z sytuacji – wysadzenie całego stadka w powietrze. PSPkowe lemingi oferują 156 plansz, po części nowych, a częściowo pobranych z poprzednich gier. Jeśli komuś mało, nie ma sprawy – jest edytor leveli, jak również możliwość ściągania z internetu praktycznie nieograniczonej liczby poziomów przygotowanych przez innych graczy.

Lemmings to zawsze był dobry tytuł i nie inaczej jest w tym przypadku, szkoda natomiast, że oprócz rozbudowanych opcji sieciowych nie pojawiło się tu nic nowego od 1990 roku, kiedy to powstała pierwsza gra z serii. Niemniej jednak fanom z pewnością się spodoba, o ile jeszcze nie mają lemingów dość, a nowi w temacie też mogą sprawdzić na czym polega(ł) ich fenomen. **Gulash** ■ ■



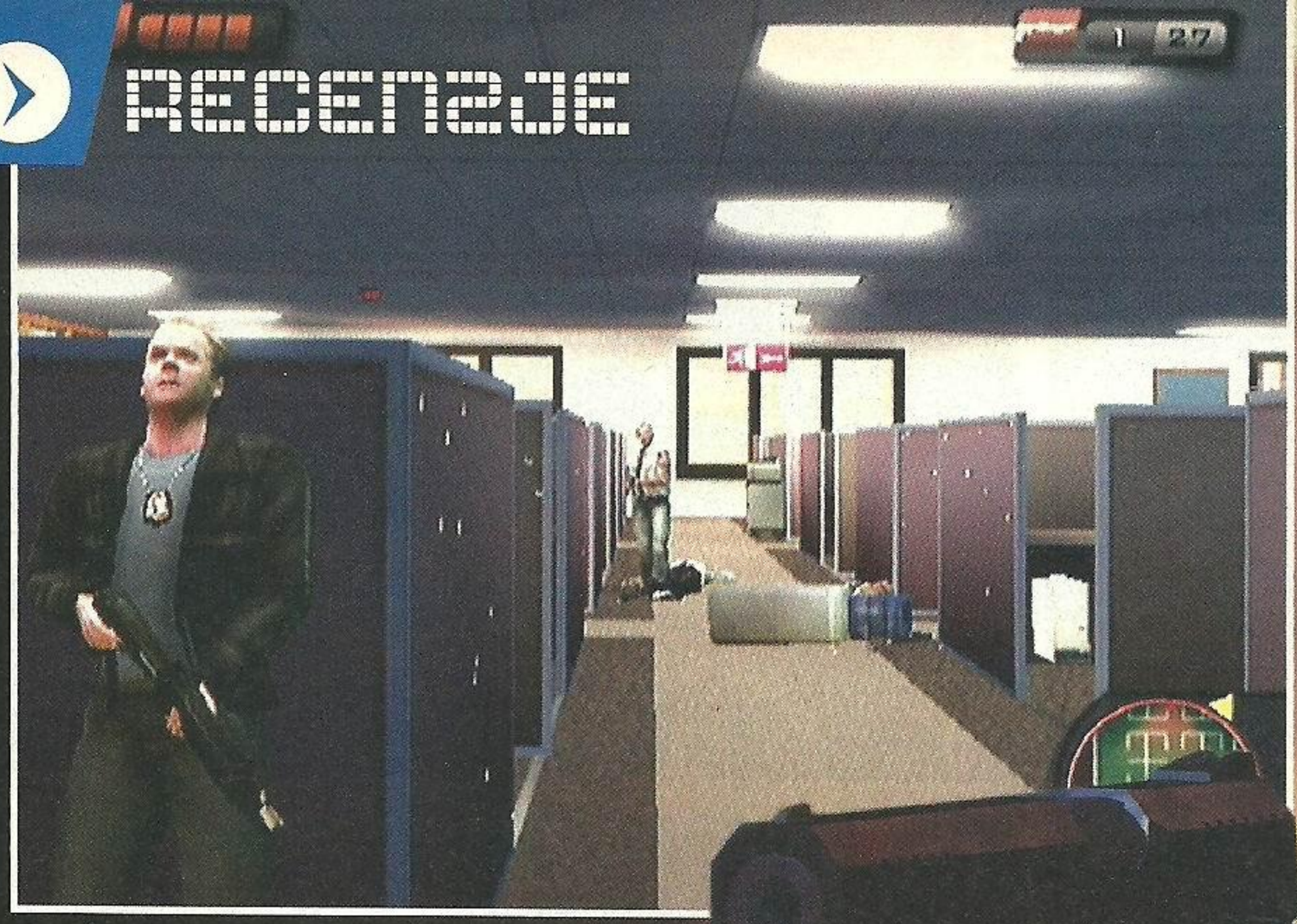
PSP — Oldschool w nowych szatach.

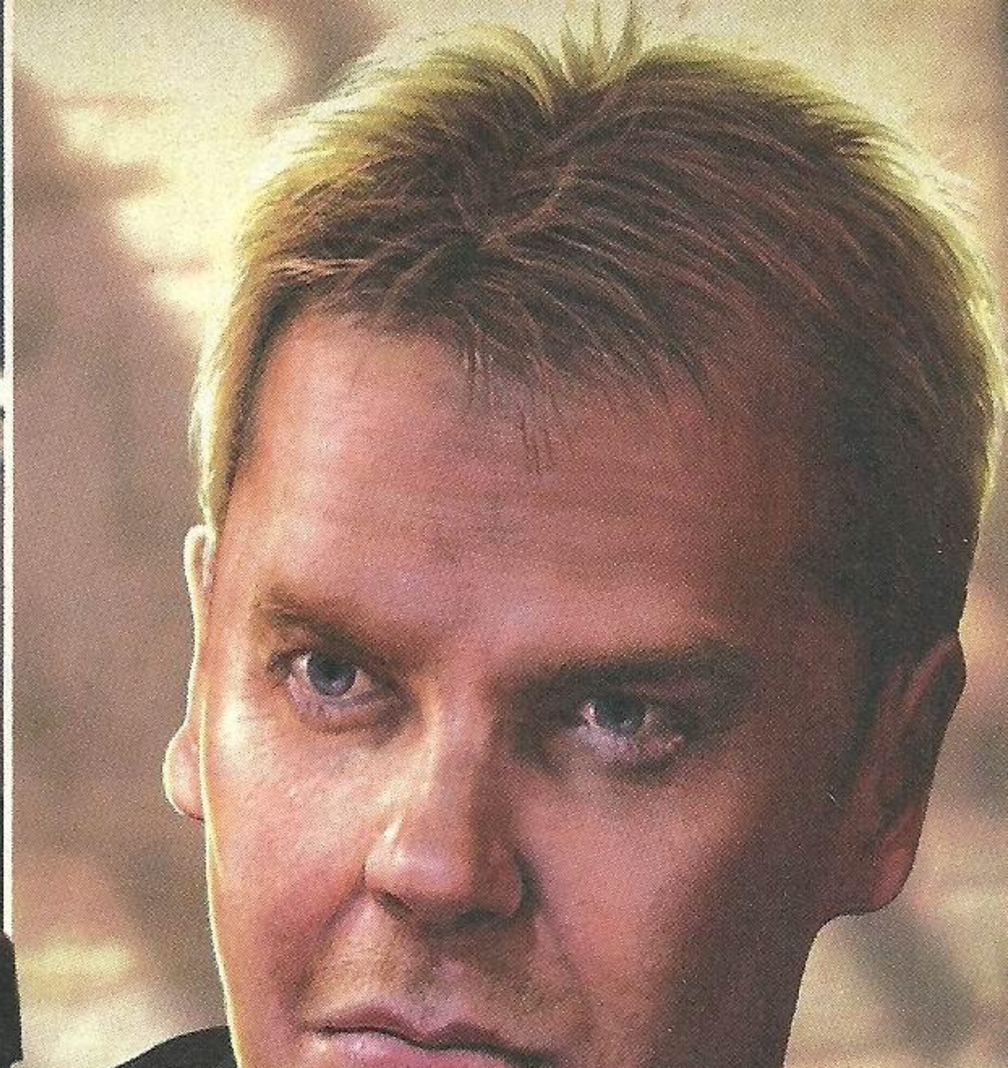
- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Team 17
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.lemmings.tv/

7.0





24: THE GAME

„CHCĘ, ŻEBYŚ KIEROWAŁ WSZYSTKIM PRZEZ NAJBLIŻSZE 24 GODZINY. NIE UFAJ NIKOMU, NAWET WŁASNYM LUDZIOM.” – 24, SEZON 1, ODCINEK 1

Tak zaczyna się jeden z najpopularniejszych seriali telewizyjnych ostatnich lat, produkowany przez koncern medialny Fox, a znany u nas pod tytułem *Przez 24 godziny*. Jeśli nie jesteście zaznajomieni z realiami tegoż widowiska, śpieszę z informacją, że Counter Terrorist Unit to specjalna, amerykańska jednostka do walki z terroryzmem, w której pracuje główny bohater – jak o nim piszą w reklamach gry: „strzelec wyborowy, ekspert w walce wręcz, bezwzględny śledczy, świetny kierowca, agent antyterrorystyczny i troskliwy ojciec” – Jack Bauer zagrany przez Kiefera Sutherlanda. Agent Jack jest więc jednym z najlepszych w swoim fachu, co podczas czwartego już sezonu serialu demonstruje bezpardonowo demaskując konspiracje, udaremniając próby zabójstw wysokich urzędników czy ratując skórę swoją i swojej rodziny. Fabuła 24: The Game okazała się być naprawdę dużym atutem tej gry, co w przypadku licencjonowanych, elektronicznych adaptacji nadal nie jest niestety regułą.

→| SCENARIUSZ...

Rozgrywająca się pomiędzy drugim a trzecim sezonem serialu historia zaczyna się dynamiczną sekwencją na statku, podczas której wraz z resztą antyterrorystycznego oddziału musimy zinwigilować cumujący w porcie Los Angeles statek rzekomo wyładowany bronią, toksyczną rycyną i wrogo nastawionymi osobnikami. W myśl hitchcockowskiej zasady, że dobry film powinien się zaczynać trzęsieniem ziemi, a potem napięcie powinno wzrastać, dalej jest tylko ciekawiej: zabójstwa, próby ich dokonania, porwania, ataki terrorystyczne i gros innych wydarzeń będących chlebem powszednim Bauera i jego ekipy utrzymają Was w napięciu przez dłuższy czas. A raczej „są zdolne utrzymać”, gdyż pomimo tego nie wszystko jest w tej grze na swoim miejscu. Ale o tym nieco dalej – na razie jeszcze pochwały...

→| REŻYSERIA...

Za wielką i niezaprzeczalną zaletę 24: The Game należy uznać przede wszystkim mnóstwo znanych z serialu postaci, gwiazd obsadzających główne role również w grze. To nie „licencjonowana inaczej” The X-Files Game bez Muldera i Scully w rolach głównych, ale utrzymana w serialowej konwencji produkcja czerpiąca z licencji pełnymi garściami.

Całość stylizowana jest toczka w toczkę na to, co można było oglądać na ekranie telewizora podczas śledzenia kolejnych emocjonujących perypetii głównych bohaterów. Jak zapewne pamiętają niektórzy, a fani serialu uznają za dogmat, każdy odcinek w założeniach miał przedstawiać w czasie rzeczywistym wydarzenia rozgrywające się w ciągu jednej godziny z całej, niezwykle pracowitej doby, której wydarzenia wystawią na nieliche próby Jacka Bauera, jego rodzinę i znajomych. Piszę „w założeniach”, gdyż każdy z odcinków trwał niespełna 40 minut, co oczywiście i tak w niczym nie przeszkadzało, ani nie urągało idei serialu, czy jego jakości. Podobnie tutaj, twórcy gry stawiają przed graczem zadanie przebicia się przez 24 misje, z których każda – według czasu gry – zajmuje około godziny. W rzeczywistości jest to czasami zaledwie kilka krótkich minut potrzebnych na przebiegnięcie etapu, nafaszerowanie wrogów ołowiem i wykonanie szeregu czynności niezbędnych dla powodzenia misji. Całą zabawę można ukończyć w jakieś 7, może 8 godzin, co nie jest jakimś rekordowym, ale w miarę uczciwym (wobec nabywcy) czasem gry.

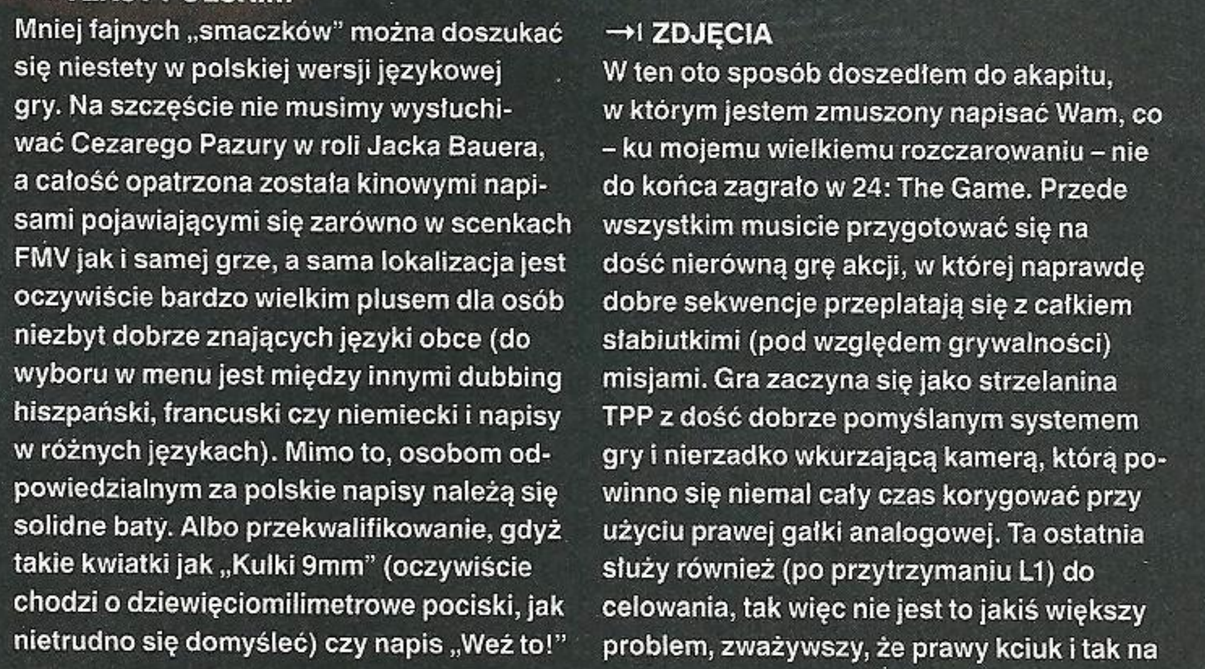
Akcja pędzi na łeb, na szyję, nie dając chwili wytchnienia, co może nawet nieco zdezorientować graczy, którym serial jest obcy, ze względu na nieznajomość pewnych sytuacji czy postaci. Jest też bogato ilustrowana wstawkami przerywnikowymi budującymi warstwę fabularną gry. Nie tylko podczas filmików, ale również w samej grze nie raz i nie dwa zdarzy się, że ekran zostanie w interesujący sposób podzielony na kilka części, ukazując wydarzenia dziejące się gdzie indziej w tym samym czasie, bądź też tę samą akcję z kilku różnych ujęć. Choćby po to, by pokazać, że za drzwiami do następnego pomieszczenia czeka grupa najemników ze spluwami. Jest to bardzo fajny smaczek i za to, oraz za ogólny design całości i dochowanie wierności stylowi serialu autorom należą się gratulacje.

→| TEKST POLSKI...

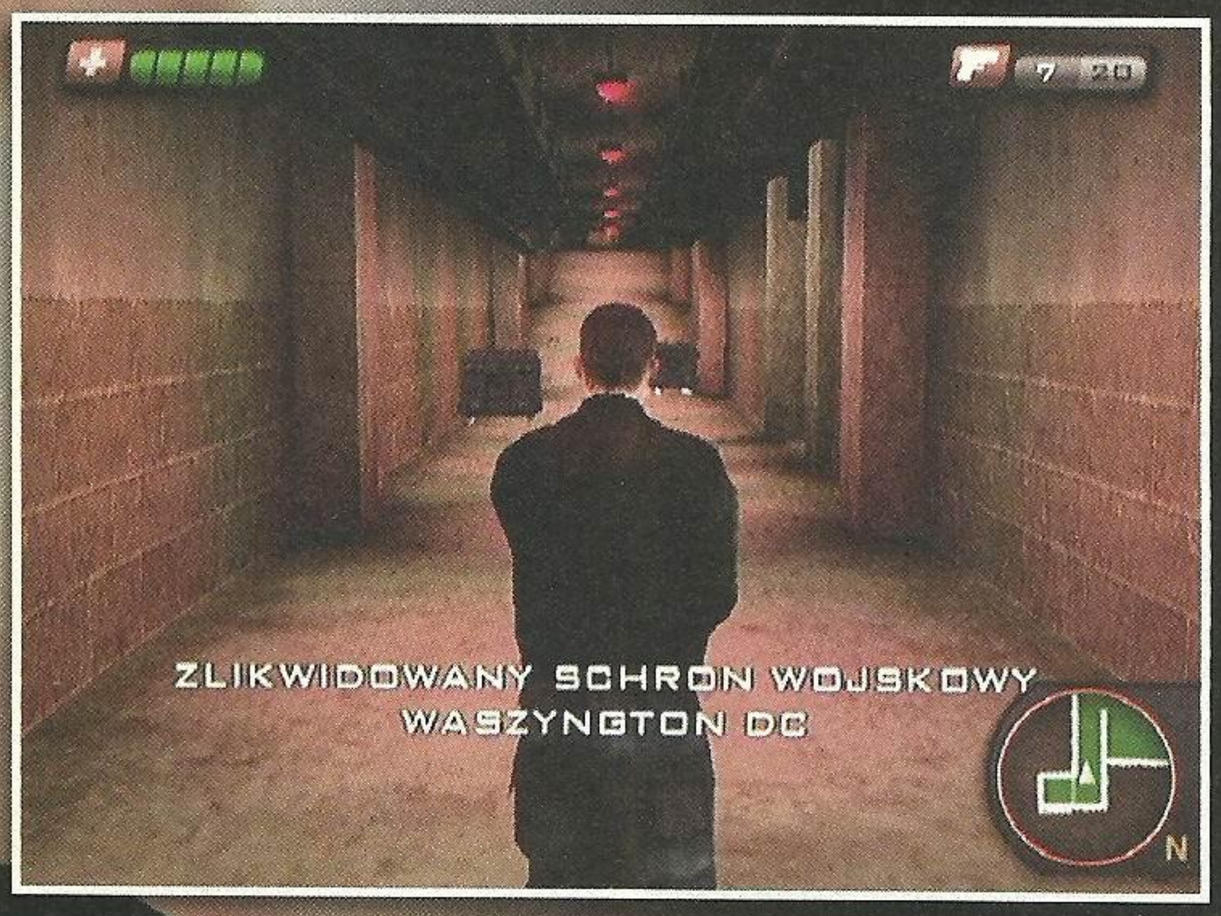
Mniej fajnych „smaczków” można doszukać się niestety w polskiej wersji językowej gry. Na szczęście nie musimy wysłuchiwać Cezarego Pazury w roli Jacka Bauera, a całość opatrzona została kinowymi napisami pojawiającymi się zarówno w scenkach FMV jak i samej grze, a sama lokalizacja jest oczywiście bardzo wielkim plusem dla osób niezbyt dobrze znających języki obce (do wyboru w menu jest między innymi dubbing hiszpański, francuski czy niemiecki i napisy w różnych językach). Mimo to, osobom odpowiedzialnym za polskie napisy należą się solidne baty. Albo przekwalifikowanie, gdyż takie kwiatki jak „Kulki 9mm” (oczywiście chodzi o dziewięciomilimetrowe pociski, jak nietrudno się domyśleć) czy napis „Weź to!” pojawiający się, gdy rozwścieczeni wrogowie strzelając krzyczą „Take this!” nie budują zbyt pozytywnego wizerunku całości. Ma się wrażenie, jakby tłumacz czy localisation tester nie miał nawet możliwości porównania skryptów z właściwą grą i tym, co się dzieje na ekranie. Na szczęście nie ma tego wiele, a pomniejsze wpadki jestem skłonny wybaczyć. Umówmy się jednak, że chcemy coraz lepszej jakości!

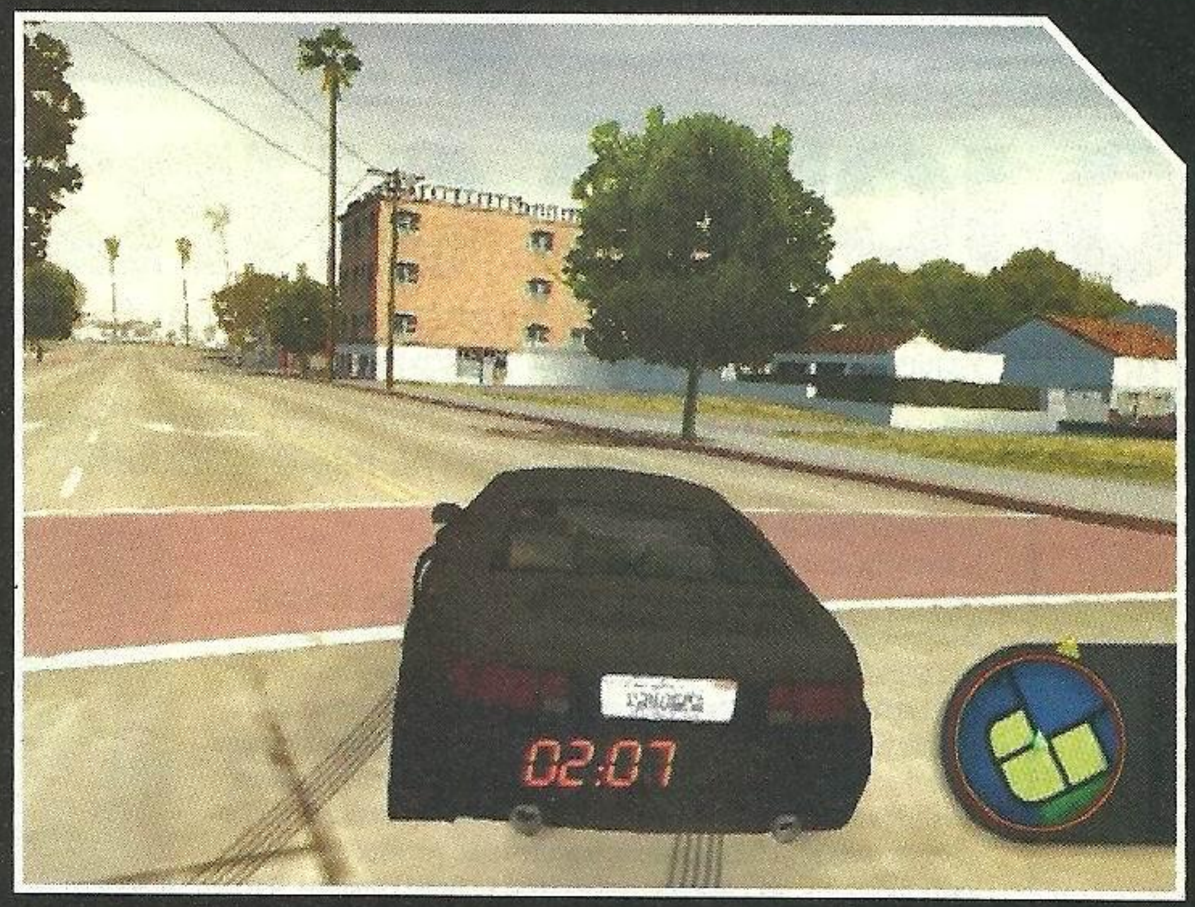
→| ZDJĘCIA

W ten oto sposób doszedłem do akapitu, w którym jestem zmuszony napisać Wam, co – ku mojemu wielkiemu rozczarowaniu – nie do końca zagrało w 24: The Game. Przede wszystkim musicie przygotować się na dość nierówną grę akcji, w której naprawdę dobre sekwencje przeplatają się z całkiem słabiutkimi (pod względem grywalności) misjami. Gra zaczyna się jako strzelanina TPP z dość dobrze pomyślanym systemem gry i nierzadko wkurzającą kamerą, którą powinno się niemal cały czas korygować przy użyciu prawej gałki analogowej. Ta ostatnia służy również (po przytrzymaniu L1) do celowania, tak więc nie jest to jakiś większy problem, zważywszy, że prawy kciuk i tak na

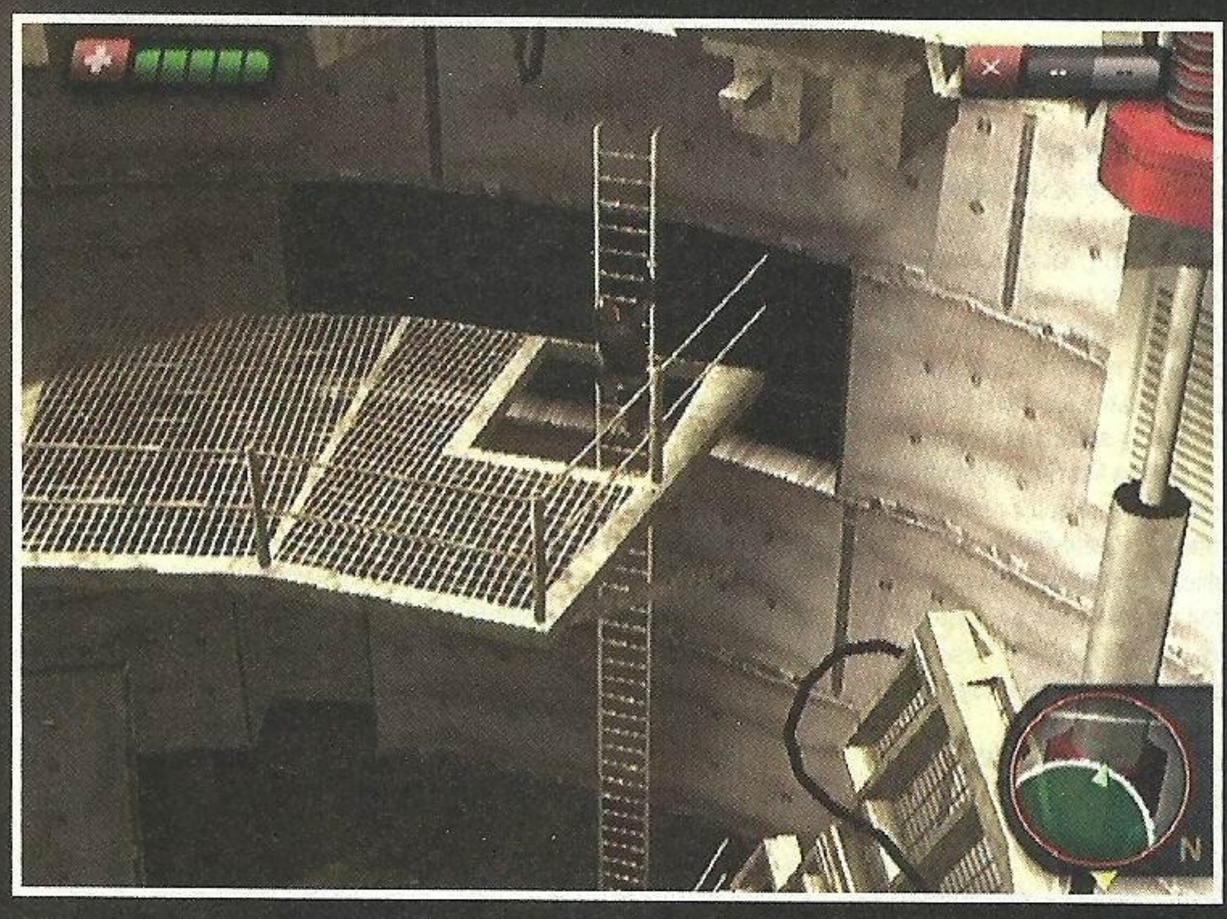


- **Dobre:** Scenariusz, prowadzenie akcji, dubbing, serialowy klimat i design.
- **Złe:** Misje samochodowe.
- **Brzydkie:** Praca kamery, problemy z animacją, momentami nieciekawe misje, wpadki w tłumaczeniu.





niej przez większość czasu spoczywa, jednak mogłoby być lepiej. Lepiej mogłoby być również w takich aspektach gry, jak walka w zwarciu – kamera ponownie wariuje utrudniając celowanie, a nawet uderzenie wroga bronią, które na domiar złego wykonuje się tym samym przyciskiem, co przeszukiwanie ciał, więc jeśli te akurat poniewierają się gdzieś w pobliżu, mogą być kłopoty, gdy Jack schyli się po „Kulki 9mm" i spotka go coś niemiłego... Najbardziej negatywnie wypadły jednak w moich oczach misje z użyciem pojazdów, które prowadzi się po prostu fatalnie. Twórcy odpowiedzialni za tę część gry powinni obficie posypać głowy popiołem, gdyż ich twór w tym konkretnym przypadku, to nieprzyjemny w obyciu i mało ciekawy dodatek, którego mogłoby wcale nie być i wyszłoby to grze na dobre.



→| MONTAŻ...

To wszystko nie oznacza jednakże, że jest źle. Przeciwnie – jest dobrze, ale do „bardzo dobrze" niestety troszeczkę zabrakło. Na szczęście świetna reżyseria przerywnikowych scenek, ich fachowa oprawa, ładnie odwzorowane modele postaci i naprawdę zawodowy (!) dubbing ratują sytuację na tyle, by gra wyszła z tej recenzji obronną ręką. Mnogość mini gier takich jak rozbrajanie bomb, skanowanie budynków w poszukiwaniu czających się snajperów czy przesłuchiwanie (moja ulubiona) może nie przekłada się szczególnie mocno na ich wielką odkrywczość i pomysłowość, ale wprowadza do gry sporo urozmaicenia. Umówmy się – to nie God of War, gdzie każda zagadka to miniaturowe dzieło elektronicznej sztuki, jednak nie ma co narzekać na ich obecność w 24: The Game. Najczęściej traktowałem mini gry jako prościutki, acz przyjemny przerywnik od ciągłego strzelania, turlania, krycia za ścianami, ostrzeliwania się zza węgła, skradania się, zdejmowania kolejnych celów ze snajperki czy mało ekscytujących etapów samochodowych. Jak już wspomniałem wcześniej, wszystko w grze dzieje się szybko, a więc nie zdziwicie się pewnie, że wielokrotnie Waszym najgroźniejszym przeciwnikiem okaże się czas. Choć na początku zadania są na tyle proste, by bez problemu móc zapomnieć o pojawiającym się niekiedy liczniku, to w miarę postępów w grze relacje graczy z uciekającymi sekundami staną się nieco bardziej napięte.

→| EFEKTY SPECJALNE...

Poza okazjonalnymi problemami z detekcją kolizji (częściowe przenikanie postaci czy obiektów przez ściany bądź inne obiekty), pewnymi uchybieniami w animacji postaci (która w niektórych przypadkach wydaje się po prostu dziwna) i wspomnianymi już wcześniej problemami z kamerą, 24: The Game prezentuje się przyzwoicie. Modele postaci, szczególnie kluczowych bohaterów, wyglądają fachowo nie tylko na cut-scenkach (choć w tych stworzonych na silniku gry mówiąc nie poruszają ustami), zaś w miarę naturalnie odzwierciedlona fizyka, zachowanie obiektów po strzale, jak również efekty wizualne, obsługa trybu panoramicznego oraz Progressive Scan pozwalają grze wytrzymać napór wymienionych wad.

→| DŹWIĘK...

Zupełnie inaczej ma się sprawa ze sferą audio, gdzie królują profesjonalnie nagrane i zagrane aktorskie kwestie wypowiadane przez czołowych bohaterów serialu. Usłyszycie tak znane wszystkim widzom osoby, jak: Kiefer Sutherland, Mary Lynn Rajskub (jako Chloe), Christian Kane (jako Madsen), Reiko Aylesworth (jako Michelle Dessler), Carlos Bernard (jako Tony Almeida), Elisha Cuthbert (jako Kim Bauer), James Badge Dale (jako Chase Edmunds) a nawet Dennis Haysbert (jako prezydent David Palmer). Dodatkowo wszelkie napakowane akcją sekwencje gry zyskują naprawdę wiele w połączeniu z motywami muzycznymi jakimi uraczył graczy komponujący na potrzeby serialu artysta, Sean Callery. Dorzućcie do tego realistycznie brzmiące odgłosy walki, strzały, eksplozje i tym podobne. W dodatku zapodane w systemie Dolby Pro Logic II, co z pewnością spodoba się właścicielom co bardziej zacnych zestawów audio.

→| 24: THE GAME

Oceny fanów są jednoznaczne: gra się podoba i to nawet bardzo. Obowiązkiem recenzenta jest jednak chłodna próba obiektywnego spojrzenia na wady i zalety tego produktu, który nie może przecież bronić się samym tytułem świetnego serialu. I dla ścisłości dodam, że wcale tak nie jest – gra powinna spodobać się nie tylko dozgonnym fanom „24" mającym plakat z wizerunkiem ślicznej Kim Bauer nad łóżkiem i noszącym w portfelu służbowy identyfikator Jacka, ale także osobom ceniącym sobie po prostu dobre, mocno zróżnicowane gry akcji zilustrowane porządną oprawą i napędzane pierwszorzędną fabułą. Wielbicielom tytułów traktujących o walce z terroryzmem powinna się bardzo spodobać, pod warunkiem, że nie będą nastawiać się na taktyczny shooter pokroju pierwszych odsłon Rainbow Six – 24: The Game, pomimo antyterrorystycznej tematyki, pasuje do nieco innej szufladki.

Werdykt jest jasny: fanów i tak nie muszę zachęcać, bo zapewne od dwóch tygodni już grają, a tę recenzję czytają niejako z obowiązku; wszystkim innym mogę z czystym sumieniem zaproponować własnoręczne sprawdzenie gry w sklepie i na podstawie subiektywnych odczuć podjęcie decyzji o zakupie. Osobiście nie żałuję czasu spędzonego z 24: The Game, a że ten jest dla mnie szczególnie cenny, możecie to uznać za rekomendację.

Oskar ■ ■

OBSADA

Podczas gry przyjdzie Wam pokierować nie tylko poczynaniami Jacka Bauera, ale również innych kluczowych postaci znanych z serialu. Wśród nich znajdzie się Chase Edmunds, Tony Almeida oraz córka głównego bohatera, Kim. Do produkcji gry ręce przytożyła większość najważniejszych aktorów, którzy przewinęli się przez ekran w trzech pierwszych sezonach. Dzięki nim od 24: The Game możecie oczekiwać nie tylko podobieństwa postaci, ale przede wszystkim profesjonalnego dubbingu.

PlayStation 2

Nieźle. Nie mogło być lepiej?

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** SCEE
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.24-thegame.com/

6.9

OPIS NA PODSTAWIE WERSJI NA PS2

OJCIEC CHRZESTNY

SPECJALNIE DLA WAS INWIGILUJEMY PRZESTĘPCZY PÓŁŚWIATEK NOWEGO JORKU I DOSTARCZAMY WAM WSZYSTKICH NIEZBĘDNYCH INFORMACJI NA TEMAT NAJNOWSZEJ GRY EA – OJCIEC CHRZESTNY. NA PIERWSZY OGIEŃ IDĄ MISJE PODSTAWOWE, OPIS BRONI ORAZ GARŚĆ PORAD NATURY OGÓLNEJ. DODATKI, MISJE BONUSOWE I SEKRETY JUŻ ZA MIESIĄC!

1. ZAUŁEK (MISJA TRENINGOWA)

■ Nagrody: szacunek: 500 | 500$ | klip filmowy

Twój bohater stawia pierwsze kroki w drążonym mafijną zgnilizną Nowym Jorku. A konkretnie rzecz biorąc – obrywa od ulicznych rzezimieszków. Na szczęście z pomocą przychodzi Luca Brasi, który wprowadza naszego bohatera w arkana brutalnej walki wręcz. Namierzaj wrogów za pomocą L1, a następnie zasypuj ciosami używając prawej gałki analogowej. Kiedy Luca wyda polecenie, chwyć rywala wciskając R1 i popraw kilkoma kopniakami oraz strzałem z bańki (w chwycie ciosy również wyprowadzamy używając prawego analoga). Kiedy rozprawisz się z bandziorami podejdź do Brasi i zagadaj. Na mapce pojawi się błękitny symbol wskazujący na Twą kryjówkę. Udaj się do niej i zapisz stan gry.

2. TWARZĄ W TWARZ (MISJA TRENINGOWA)

■ Nagrody: szacunek: 750 | 1000$ | klip filmowy

Tym razem Luca Brasi ma zamiar rzucić Cię na głębszą wodę. Najpierw wejdź do sklepu oznaczonego niebieskim „iksem", a następnie zacznij wymuszać haracz na rzeźniku. Wystarczy, żebyś zdemolował mu nieco sklep, albo obił nieco jego facjatę. W trakcie wykonywania misji zwracaj uwagę na wszystkie wskazówki pojawiające się na ekranie, gdyż na pewno przydadzą Ci się także w przyszłości. Kiedy rzeźnik zostanie już przekonany, wejdź na zaplecze i udaj się schodami na górę do „meliny". Pogadaj z szefem i spróbuj przekonać go, że lepiej być w dobrych stosunkach z rodziną Corleone. Po wszystkim podnieś z ziemi dynamit, podłóż go pod sejf i odejdź na bezpieczną odległość. Potem zgarnij kasę i dynamit, po czym wróć na dół do sklepu. Pogadaj z gliniarzem i zapłać mu za „święty spokój". Teraz podejdź tylko do Brasiego na ulicy, aby zakończyć misję.

3. ŚMIERTELNIE POWAŻNA SYTUACJA (MISJA TRENINGOWA)

■ Nagrody: | szacunek: 2500 | 1500$ | klip filmowy

Po zakończeniu „Twarzą w Twarz" Brasi poleci Ci spotkać się z Paulim Gatto w klubie Falconite. Udaj się więc czym prędzej na miejsce zaznaczone fioletowym kółkiem. Po pogawędce z Paulim okaże się, że trzeba sklepać dwóch nazbyt rozrywkowych studentów. Pierwszego sklep tradycyjnie kijem bejsbolowym. Kiedy drugi ucieknie na cmentarz, dorwij go i po kilku ciosach zacznij postępować według instrukcji na ekranie. Studenta musisz najpierw chwycić, a następnie cisnąć nim o nagrobek. Wówczas pasek energii zacznie mu spadać i bez problemu wykończysz go gołymi rękoma lub bejsbolem. A podobno studenci to młodzi i kulturalni ludzie.

4. ON ŚPI Z RYBKAMI

■ Nagroda: szacunek: 3500 | 2000$ | klip filmowy

Kolejna misja zacznie się od spotkania z Lucą w Bowery – miejscu oznaczonym naturalnie fioletowym kółkiem na mapie. Wejdź razem ze swym mentorem do zaułka i wykonuj jego polecenia. W ten sposób Brasi błyskawicznie nauczy Cię posługiwać się bronią. Kiedy już opanujesz arkana celowania i strzelania, wsiadaj z Lucą do samochodu i ruszaj do baru Luna w Midtown (masz na to lekko ponad trzy minuty). Po krótkiej, acz dramatycznej scence będziesz musiał rozprawić się z mordercą Brasiego. Najpierw załatw kilku drani w alejce korzystając z poznanych parę minut temu umiejętności. Tutaj przydaje się przede wszystkim przyklejanie do ściany i strzelanie zza węgła. Kiedy oczyścisz teren dobiegnij do drzwi i wejdź do baru. Korytarz doprowadzi Cię do dużego pokoju (po drodze zabij wszystkich gangsterów),

gdzie czekał będzie na Ciebie egzekutor. Oszczędzaj kule, gdyż Twój ostatni przeciwnik to prawdziwy twardziel. Załatw najpierw jego pomagiera, a następnie ostrzelaj mordercę chowając się dla bezpieczeństwa za barem. Kiedy wykończysz wroga wracaj tą samą trasą, jaką tu przybyłeś i zgarnij najbliżej stojącą furę. Masz jakieś trzy minuty na dostanie się do kryjówki. Droga jest prosta, więc nie powinieneś mieć problemów (w razie czego skorzystaj z ikony, którą możesz oznaczyć swój cel na mapie).

5. DON NIE ŻYJE

■ Nagroda: szacunek: 5000 | 2500$ | klip filmowy

Musisz poczekać na telefon od Mnicha. Na początek przejmij jakieś sklep czy dwa, aby zapewnić sobie stałe źródło dochodu. Potem pojedź na róg Prince St i Bowery St do lokalu Molsennis, gdzie na parterze odbierz dzwoniący telefon. Udaj się we wskazane na mapce miejsce (tradycyjnie – fioletowe kółeczko). Po krótkim filmiku wyjdź przed lokal fryzjera i wykończ dwóch morderców ukrytych za wózkami. Z samochodu wyskoczą kolejne zbiry, tym razem z karabinami maszynowymi. Zabij ich, ale uważaj na tego, który trzyma jako zakładniczkę siostrę Mnicha. Jeśli nie chcesz ryzykować, załatw go precyzyjnym strzałem w głowę. Teraz kolejna część misji – nieco trudniejsza. Jedź cały czas za karetką wiozącą Dona i staraj się za wszelką cenę unikać jakichkolwiek kraks. Nie przejmuj się jednak atakującymi Cię gangsterami – nimi zajmie się Twój towarzysz. Kiedy dojedziesz do miejsca na moście, po krótkiej scence zabij oprychów, a ostatniego z nich przesłuchaj (symbol dłoni nad głową). Teraz zbierz jeszcze pozostawioną przez napastników amunicję i wsiadaj do karetki – trzeba dostarczyć głowę rodziny Corleone do szpitala. Trasa jest w miarę krótka i prosta, więc nie powinno być problemu.

■ Egzekutor: Po wykonaniu misji otrzymasz polecenie pojawienia się w rezydencji Corleone. Jedź tam czym prędzej, a zostaniesz mianowany na Egzekutora, a co za tym idzie wzbogacisz się o 7500$ i 5000 punktów szacunku.

6. INTENSYWNA OPIEKA

■ Nagroda: szacunek: 6000 | 5000$ | klip filmowy

Pogadaj z jednym z gangsterów na korytarzu, a ten każe Ci pojechać na spotkanie z Clemenzo w Falconite. Po spotkaniu ruszaj do zaznaczonego na mapie szpitala, gdzie przebywa Don. Po scence pogadaj ze strażnikiem stojącym przy portierni i zdeponuj u niego broń. Teraz ruszaj na pierwsze piętro do pokoju Mnicha. Po rozmowie z Frankie do szpitala wedrze się zabójca. Załatw go, a następnie postępuj zgodnie ze wskazówkami syna Dona. Ruszaj z dziewczyną do piwnicy. W pokoju obok głównego wyjścia znajdziesz shotguna. Oczyść piwniczne korytarze wybijając wszystkich bandziorów. Kiedy dojdziesz do samochodu pojawi się tam także Frankie. Porozmawiaj z nią, po czym ruszaj na poszukiwanie syna Corleone. Znajdziesz go na górze, ale zanim będziesz mógł z nim pogadać, zabij dwóch płatnych morderców. Jeszcze tylko krótki filmik i po wszystkim.

7. FAJERWERKI

■ Nagroda: szacunek: 7500 | 7500$ | klip filmowy

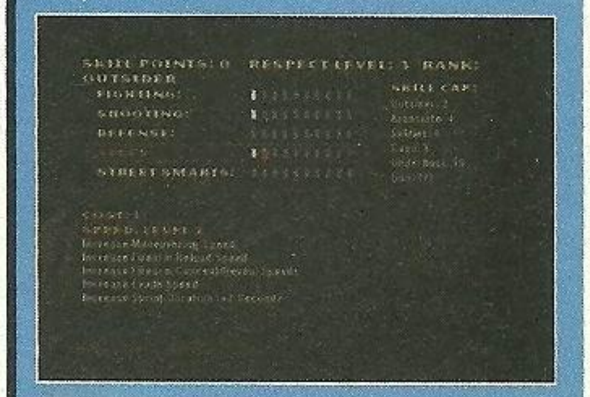
Teraz musisz spotkać się z Clemenzo u krawca. Miejsce spotkania zaznaczono oczywiście na mapie fioletowym kółkiem. Przyjaciel rodziny skieruje Cię z kolei na imprezę w Little Italy, gdzie spotkasz się z Rosą. Bierz samochód i czym prędzej ruszaj w wyznaczone miejsce. Tutaj rozpoczyna się właściwa misja. Pogadaj z Rosą, a następnie z gangsterem za drzwiami, po czym ruszaj na górę na spotkanie z Mnichem i resztą chłopaków. Porozmawiaj ze wszystkimi

ZANIM ZACZNIESZ

POLICJA: Jak wiadomo, na drodze każdego z gangoli, prędzej czy później, musi stanąć jakiś nadgorliwy stróż porządku. Ciekawym patentem są w Ojcu chrzestnym łapówki, które możemy wręczać gliniarzom, aby ci zapomnieli o naszych grzechach, albo też przymknęli oko na to, co właśnie zamierzamy zrobić. W takich wypadkach należy podejść po prostu do oznaczonego funkcjonariusza i porozmawiać z nim, a jeśli wszystko pójdzie dobrze, gliniarz zaakceptuje łapówkę. Naturalnie takie przekręty nie zawsze działają i czasami trzeba będzie stawić czoła policyjnej machinie sprawiedliwości. W tym wypadku zasady są podobne jak w GTA. Obok mapki pojawiają się odznaki wskazujące poziom zainteresowania policji naszą osobą. Szczerze powiedziawszy jedną, dwiema, czy też nawet trzema odznakami nie ma się co przejmować i dopiero przy czterech lub pięciu może zrobić się gorąco. Aby uniknąć przykrych konsekwencji najlepiej jest wówczas albo zaszyć się gdzieś i przeczekać zadymę, albo też przejechać jak najszybciej do innej dzielnicy.

DOCHODY: Największa ilość gotówki będziecie otrzymywali naturalnie za wykonywanie misji podstawowych, ale istnieje też kilka sposobów na zwiększenie swojego bogactwa. Najciekawszym sposobem są różnego rodzaju wymuszenia i rozboje. Do najbardziej powszechnych akcji tego typu należy przejmowanie przeróżnych sklepów oraz melin. Aby tego dokonać wystarczy wejść do jakiegoś lokalu (oznaczonego symbolem tarczy z herbem którejś z rodzin) i siłą przekonać właściciela do płacenia haraczu. Trzeba jednak uważać, bo dany sklep lub zakład jest zazwyczaj pod ochroną innego gangu i bez walki się nie obejdzie. Szczególnie ostro może być, gdy pod przykrywką sklepu interesu też melina.

WOJNY GANGÓW: Bardzo niebezpieczna sprawa, w którą radzę się nie pakować aż do ostatnich misji podstawowych w grze. Jeśli zabijesz zbyt dużą liczbę członków wrogiego gangu, rozpocznie się krwawa vendetta, którą możesz przypłacić życiem. Sposobem na zakończenie wojny gangów jest wysadzenie jednego z biznesów konkurencyjnej rodziny, albo przekupienia agenta FBI za stosowną kasę.



STATYSTYKI: Nasz bohater został przez twórców opisany pięcioma statystykami, takimi jak: walka, strzelanie, szybkość, spryt uliczny oraz zdrowie. Po każdej z wykonanych misji oraz po awansach na wyższe szczeble hierarchii w rodzie Corleone otrzymasz kilka punktów, które będziesz mógł przydzielić danej statystyce. Na początku radzę inwestować w zdrowie, strzelanie i szybkość, pozostałe dwie zostawiając na później.

prominentami z rodziny i w razie konieczności poprawienia sobie nastroju poflirtuj z dziewczynami. W końcu uaktywni się scenka. Teraz zejdź na dół i wręcz gliniarzowi łapówkę. Kiedy będziesz już przed klubem, wciśnij „kółko", aby przejść w „tryb skradankowy" i staraj się prześliznąć obok każdego z policjantów. Gliniarzy możesz zajść od tyłu i udusić garotą lub gołymi rękami (chwyt + L3 + R3, garotą od tyłu, rękami od przodu), albo sklepać metodą tradycyjną, ale w tym drugim wypadku musisz uważać na alarm i rozprawić się z wrogiem, zanim upłynie wyświetlany na ekranie czas. W końcu wejdź przez drzwi na końcu alejki i załatw jeszcze kilku gliniarzy. Porozmawiaj z dziewczyną i udaj się windą na górę, gdzie czeka Cię konfrontacja z sierżantem. Osłab drania, ale nie zabijaj w tradycyjny sposób! Zamiast tego schwyć go, podprowadź do krawędzi dachu i przy użyciu prawej gałki analogowej zrzuć przekupnego drania na chodnik. I po sprawie.
Wracając po swych śladach znowu spotkasz Rosę – pogadaj z nią i ruszaj do posiadłości Corleone.

■ **Współpracownik:** Kiedy pojawisz się w wyznaczonym miejscu w siedzibie Corleone, otrzymasz awans na Współpracownika rodziny. Fajnie? Nawet bardzo, bo oprócz zaszczytu zgarniesz też 10 000 punktów szacunku i 7 500$.
Pogadaj jeszcze tylko przy drzwiach z synem Dona, a następnie ruszaj do Brooklynu na umówione spotkanie z Clemenzo.

8. ŚMIERĆ ZDRAJCY

■ **Nagroda: szacunek: 17 000 | 10 000$ | klip filmowy | mieszkanie Pauliego**
Po dojechaniu na miejsce obejrzyj scenkę, a potem postępuj zgodnie z rozkazami Clemenzo. Idź na górę lokalu i zgarnij dynamit oraz broń. Zabij dwóch gangsterów napastujących kucharza, a ten odwdzięczy Ci się otwierając drzwi do pokoju z całkiem pokaźnym arsenałem. Wracaj na dół i porozmawiaj z Clemenzo. Biegnij za kumplami z gangu, aż znajdziecie się przed lokalem wrogiej rodziny. Wejdź do środka i załatw dwóch kolesi za ladą. Teraz schodami na górę – po drodze wyeliminuj jeszcze kilku gangoli. Na samej górze uważaj na ukrywającego się w głównej sali gangstera z „maszynówką". Oczyść pokój i w oznaczonym miejscu podłóż ładunek wybuchowy. Teraz jak najszybciej wracaj tą samą trasą przed sklep – do wybuchu bomby czasu zostało niewiele. Kolejny filmik i przedostatnia część misji. Zdrajcą okazał się Paulie. Kiedy ucieknie na teren małej budowy, nie goń go bezmyślnie, a najpierw z daleka zniszcz wszystkie skrzynie z materiałami wybuchowymi (oznaczone żółtym symbolem na deskach). W końcu dojdziesz do Pauliego, którego bez problemu położysz jednym strzałem... no, może dwoma. Jeszcze tylko szybka ucieczka przed policją do kryjówki Clemenzo i nagrody są Twoje.

9. KOŃSKA SPRAWA

■ **Nagroda: szacunek: 12 500 | 15 000$ | klip filmowy**
Pogadaj z chłopakami na dole. Wyjdź z mieszkania Pauliego i przejmij jedną czy dwie meliny. Teraz w domu albo w którymś z lokali odbierz telefon, a otrzymasz informację o spotkaniu z Mnichem w Midtown. Ruszaj w oznaczone na mapie miejsce. Po pogawędce z Mnichem jedź do rezydencji Corleone. Koniec rozmowy będzie początkiem całkiem ciekawej misji. Najpierw kucając poruszaj się za Rocco. Kiedy towarzysz załatwi konia Woltza, zabij strażnika i razem z Rocco ruszajcie w stronę ganku prowadzącego do domu. Po wejściu do budynku możesz nadal zabijać strażników, ale nie wolno Ci uśmiercić nikogo ze służby i oczywiście nie możesz dać się nikomu zauważyć. Dojdź do schodów i dalej na górę w poszukiwaniu sypialni. Załatw jeszcze jednego strażnika, poczekaj aż pokojówka przejdzie na balkon, po czym ruszaj na koniec korytarza w stronę drzwi sypialni. Teraz wystarczy tylko poczekać na Rocco.

10. PRZEPIS NA ZEMSTĘ

■ **Nagroda: szacunek: 15 000 | 20 000$ | klip filmowy**
Udaj się do posiadłości Corleone, a stamtąd na spotkanie z Hagenem w Midtown. Ha! Niespodzianka! Dostajesz nową chawirę! Fajnie, ale nie trać czasu i ruszaj ponownie do rezydencji Corleone. Cel misji – podłożyć broń w kiblu. Na dojechanie na miejsce masz sporo czasu, więc nie musisz pędzić na łeb, na szyję. Kiedy podjedziesz pod lokal, wejdź do zaułku prowadzącego na tyły baru. Zabij dyskretnie wrogich gangoli i przekonaj siłą kolesia przy drzwiach, aby wpuścił Cię do środka. Teraz szybko przemknij do łazienki i zostaw broń. Krótki filmik i... Szybko wybiegnij z lokalu i pędź w stronę zaznaczonego na mapce samochodu Michaela. Kiedy będziesz już w środku odpalaj silnik i ruszaj w kierunku doków. Zerknij na mapę... Daleko! Ale spokojnie – tak naprawdę wystarczy, żebyś cały czas jechał prostą drogą i dosłownie tylko w dwóch miejscach będziesz musiał skręcać. Opracuj szybko trasę ucieczki i przed siebie. Na końcu trasy jak zwykle czeka filmik oraz nagrody.

11. TERAZ TO SPRAWA OSOBISTA

■ **Nagroda: szacunek: 20 000 | 30 000$ | klip filmowy**
Czas wybrać się na spotkanie z Hagenem i resztą rodziny w klubie Falconite w Little Italy.
■ **Żołnierz:** Pogadaj z Hagenem stojącym w barze. Teraz przejdź do następnego pomieszczenia, gdzie czeka Cię mianowanie na Żołnierza rodziny Corleone. 17 000 punktów szacunku i 20 000$ też na pewno Ci się przyda. Po ceremonii pogadaj jeszcze raz z Donem i przejdź do holu, gdzie musisz odebrać telefon. Po rozmowie zgarnij samochód i jedź na spotkanie z Frankie w mieszkaniu w Midtown. Wejdź do pokoju, a gdy skończy się scenka wyjmij spluwę i zabij nadbiegających bandytów. Na dole sklep „capo", ale uważaj, aby go nie zabić, gdyż to właśnie on będzie celem Twojego przesłuchania. Po wyciągnięciu od zbira informacji skorzystaj z telefonu wiszącego na ścianie i jedź na spotkanie z Mnichem. Kiedy odbierzesz już kumpla, skieruj się do kościoła oznaczonego na mapie. Droga nie jest jakaś trudna, ale uważaj na ścigających Cię gangsterów. Na miejscu wejdź do kościoła tylnymi drzwiami i rozpraw się z napotkanymi gangsterami. Szczególnie uważaj na kryjących się we wnękach kolesi z karabinami maszynowymi. Kiedy dojdziesz do ostatnich drzwi obejrzysz jeszcze jedną scenkę, po czym misja zakończy się.

12. MILCZĄCY ŚWIADEK

■ **Nagroda: szacunek: 25 000 | 35 000$ | klip filmowy**
Po filmiku wyjdź z kościoła i porozmawiaj z gangsterem stojącym przed świątynią. Teraz czas na długą podróż przez miasto. Celem jest spotkanie z Sonnym. Na miejscu zamień kilka słów z gangsterem w alejce, po czym ruszaj na górę do Sonny'ego. Przesłuchaj „capo", a następnie jedź do domu pogrzebowego zaznaczonego na mapie. Zabij ochroniarzy przed wejściem i w pomieszczeniach w środku. Nie zapomnij zabić drania przy samochodzie. Kiedy ukatrupisz wszystkich bandytów, na ekranie pojawi się komunikat mówiący, że drzwi zostały odemknięte. Przejdź przez nie i obejrzyj króciutką scenkę. Czas wykończyć mordercę Frankie. Chowając się za ściankami zabij obu ochroniarzy Bruno. Z tym nie powinno być problemu, więc dobrze by było, abyś zachował jak najwięcej zdrowia. Nie ryzykuj strzelania do Bruno (często można go wykończyć przez przypadek), a zamiast tego rzuć się na niego z pięściami lub pałką i zamrocz. Teraz schwyć drania i podprowadź do pieca. Kiedy pojawi się odpowiedni komunikat użyj gałki analogowej, aby wrzucić łotra do ognia.

13. WOJNA SONNY'EGO

■ **Nagroda: szacunek: 30 000 | 40 000$ | klip filmowy**
Odbierz telefon w którejś ze swoich kryjówek i udaj się na spotkanie z Sonnym w rezydencji Corleone. I znowu mała wycieczka, ponownie na spotkanie z Sonnym. Pogadaj z nim w budynku i zaraz po wyjściu na zewnątrz. Teraz zawieź następcę Dona Corleone na miejsce akcji. Razem z Sonnym wejdź do baru i rozpocznij egzekucję. Schodząc na dół dotrzesz do szefa speluny, którego musisz przesłuchać. Kiedy już zdradzi Ci on informacje, zacznij ścigać uciekającego gangstera. Nie zgub ciężarówki i uważaj na blokady na drogach oraz goniących Cię gangsterów. Na końcu trasy zabij wszystkich gangoli i spacyfikuj budynek, w którym ukrywa się dostawca. Po uzyskaniu informacji i uzupełnieniu arsenału wracaj z Sonnym do samochodu. Teraz droga zaprowadzi Was do doków, gdzie trzeba będzie dostać się do głównego przewoźnika. Wymorduj wszystkich gangoli (sporo ukrywa się za skrzyniami lub beczkami, więc trzeba będzie ich powoli wyłuskiwać). Po rozmowie i wymuszeniu zeznań od ostatniego gangola pogadaj z kolesiem stojącym przed dokami i udaj się na spotkanie z Sonnym do rezydencji Corleone.

14. ZMIANA PLANÓW

■ **Nagroda: szacunek: 40 000 | 45 000$ | klip filmowy**
Kiedy Sonny wybiegnie z rezydencji wsiadaj do samochodu i zacznij go śledzić. Po scence przerywnikowej zacznij jechać za mordercami. Na końcu trasy wykończ gangsterów i przesłuchaj pracownika rogatek. Po przesłuchaniu masz pięć minut, aby udać się do wskazanego klubu w Hell's Kitchen. Dokonaj tam małej rzeźni wybijając wszystkich gangsterów. Potem ruszaj schodami, aż w końcu w małym magazynku znajdziesz szefa. Przesłuchaj jego oraz jego żonę, po czym w ciągu pięciu minut dojedź do posiadłości Corleone.
■ **Capo:** W rezydencji Corleone porozmawiaj z synem Dona, a ten przydzieli Ci godność Capo, a także 60 000 punktów szacunku oraz 50 000$.

15. MORDERSTWO NA ZLECENIE

■ **Nagroda: szacunek: 75 000 | 50 000$ | klip filmowy**
Porozmawiaj ponownie z Michaelem i na jego polecenie jedź na spotkanie z Mnichem w Little Italy. Ruszaj razem z kumplem do budynku, aby odnaleźć rzekomego kapusia. Musisz pokonać kilka pięter wypełnionych gangsterami, a na samej górze czeka Cię nagroda w postaci całkiem ciekawej scenki. Kiedy będzie już po wszystkim wsiadaj do samochodu i w ciągu dwóch lub trzech minut dostań się do kryjówki Mnicha. Na miejscu będziesz musiał zabić brata swej ukochanej, ale najpierw rozpraw się z jego ochroną. Wrogów jest sporo, tak więc przyda się karabin maszynowy, albo chociaż shotgun.

16. TO TYLKO INTERESY

■ **Nagroda: szacunek: 125 000 | 50 000$ | klip filmowy**
Przed lokalem, w którym zabiłeś Mnicha, porozmawiaj z jednym z gangoli, a ten poleci Ci udać się do posiadłości Corleone, co też niezwłocznie uczyń. Po obejrzeniu scenki pogadaj z „Prawnikiem" i ruszaj na spotkanie z Cessio na Brooklynie. Na miejscu, kiedy wejdziecie do lokalu, Cessio zacznie uciekać, a Ty będziesz musiał przedrzeć się przez armię jego zbirów, aby sprawiedliwości stało się zadość. Korzystaj często z możliwości wychylanie się zza węgła, a dosyć szybko powinieneś dotrzeć do zdrajcy. Wykończ drania, żeby zaliczyć misję.

17. CHRZEST OGNIA

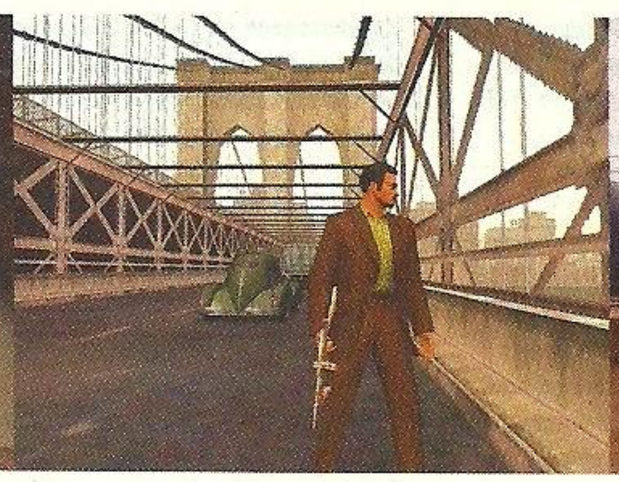
■ **Nagroda: szacunek: 200 000 | 15 0000$ | klip filmowy**
Porozmawiaj z kolesiem przed barem, a on poleci Ci udać się na spotkanie z Michaelem w Little Italy. Zgarnij jakąś bryczkę i jedź na „chrzest". Teraz zaczyna się zabawa. Na tę misję składającą się z kilku części masz bardzo dużo czasu, tak więc do każdego z zadań podchodź na spokojnie.

NAJWAŻNIEJSZE IKONY

Pierwszy rzut oka na mapę Nowego Jorku i... szok. Ikona na ikonie, symbol na symbolu! Ale co one wszystkie wskazują? Zapraszam do krótkiej charakterystyki najważniejszych oznaczeń!

- niebieskie kółko – najważniejsze z oznaczeń wskazujące miejsce rozpoczęcia misji (misje podstawowe)
- niebieski krzyżyk – druga ikona w naszej hierarchii – cele misji (misje podstawowe)
- żółte kółko – miejsce przyjęcia zlecenia (misje dodatkowe)
- żółty krzyżyk – cel zlecenia (misje dodatkowe)
- zielony domek – jedna z naszych kryjówek (punkt zapisu gry i podręczny arsenał)
- pomarańczowy domek – wolne kryjówki
- symbol broni – miejsce zakupu danej giwery (na mini mapie w grze sprzedawcy broni oznaczeni są małymi czarnymi rombami)
- biały symbol broni z gwiazdkami – miejsce zakupu ulepszeń broni
- złoty symbol broni gwiazdkami – miejsce zakupu broni specjalnej
- tarcze z symbolami rodzin – zakłady i meliny, które można przejąć, pozyskując w ten sposób dodatkowe źródła dochodu
- błękitne fiolki – łapiduch wyleczy wszystkie nasze rany

HELP • OJCIEC CHRZESTNY



■ **Don Stracci (13 minut) - Najpierw jedź na spotkanie z Clemenzą. Pogadaj z nim i razem udajcie się do Dona, którego masz wykończyć. Wejdź do budynku razem z Clemenzą, potem udaj się na górę i porozmawiaj z gangsterami, aby dostać się do swojego celu. (pamiętaj, aby nie wyjmować broni!) Po pogawędce z Donem idź z nim do windy, a kiedy ta znajdzie się na dole zabij Dona oraz jego gangsterów. Porozmawiaj z Clemenzą, a ten wskaże Ci kolejny cel.**

■ **Don Cueno (13 minut) – Jedź na spotkanie z Willem Cicci w zakładzie fryzjerskim. Później razem udajcie się do hotelu, gdzie wypoczywa sobie Don Cueno. Podążając za Ciccim wejdź od tyłu do hotelu i rozpocznij masakrę. Zabij Dona i jego ludzi, a uaktywni się kolejny cel misji.**

■ **Don Tattaglia (13 minut) – Ruszaj na Brooklyn, aby porozmawiać z Rocco. Teraz musisz odnaleźć burdel, w którym Don właśnie się zabawia z dziewczynkami. Wyjdź razem z Rocco na zewnątrz i pogadaj ze stojącą przy drzwiach prostytutką. Teraz na mapie zaznaczony zostanie dom uciech „San Sebastian". Udaj się tam czym prędzej razem z Rocco. Przekup strażnika stojącego przy schodach i ruszaj na górę. W jednym z pokojów znajdziesz Dona oraz dwóch lub trzech ochroniarzy. Zabij wszystkich i pogadaj z Rocco. Masz kolejny cel.**

■ **Don Barzini (13 minut) – Udaj się na zaznaczony komisariat pogadać z Alem Neri. Razem pojedziecie pod gmach sądu, z którego w eskorcie policji i gangsterów wychodził będzie Barzini. Kiedy rozpocznie się jatka schowaj się szybko za jakąś osłonę (na przykład wózek albo ławka) i zacznij eliminować wrogów. Zajmij się lewą stroną, bo prawą weźmie na siebie Al. Jeśli Al nie zdąży wykończyć Barziniego, sam dogoń Dona wrogiej rodziny i zabij go. Teraz najcięższa część. Wsiadaj do samochodu i przez dwie minuty nie daj się zabić gliniarzom (masz pięć odznak na karku!). Może być całkiem trudno, ale na szczęście w trakcie ucieczki możesz zmieniać samochód, więc przy odrobinie samozaparcia powinieneś dać radę. Kiedy zgubisz policję, będziesz jeszcze musiał udać się na zakończenie ceremonii chrzestnej Michaela. Masz na to trzy minuty. Po wszystkim porozmawiaj z jednym z gangsterów stojących przed kościołem i ruszaj do rezydencji Don Corleone.**

■ **Wiceszef: Na miejscu zostaniesz mianowany na Wiceszefa rodziny, a to oznacza 250 000 punktów szacunku i 150 000$.**

18. MAFIJNA WOJNA

■ **Nagroda: kuuupa kasy :P**

Ta misja – ostatnia spośród misji scenariusza – tak naprawdę nie ma żadnej nazwy. I tak na dobrą sprawę nie jest to jedna misja, a cztery zadania, które można wykonywać w dowolnej kolejności. Po wyjściu z rezydencji Corleone porozmawiaj z zaznaczonym gangsterem, a ten powie Ci, co musisz zrobić, aby zostać Donem! Tak, tak moi drodzy, jeszcze chwila i to właśnie Wasz bohater stanie się „szefem wszystkich szefów"!

Na mapie pojawią się cztery fioletowe kółeczka wskazujące na główne siedziby mafijnych rodzin Nowego Jorku. Twoim zadaniem jest dostać się do każdej z nich i wysadzić wrogie rezydencje w powietrze. Wydaje się proste, ale... Każda z rezydencji to prawdziwa forteca i już na drodze do nich napotkacie blokady i silny opór przeciwnika. Najpierw więc musicie wykończyć gangsterów stojących przy blokujących ulice samochodach, a następnie siłą wedrzeć się na teren posesji. Tam zaczyna się regularna i naprawdę ciężka walka, gdyż przeciwników jest mnóstwo i jak na złość większość z nich lubi chować się za murkami, czy innymi przeszkodami utrudniającymi nam trafienie. Dlatego mocno zalecam zapisywanie stanu gry przed wizytą w każdej z rezydencji i podejmowanie się takich akcji ofensywnych tylko z absolutnie pełnym arsenałem na podorędziu. Jeśli już uda Wam się dostać na taras przed rezydencją, ustrzelcie wszystkich bandytów przed wejściem do budynku, aby później mieć ułatwione zadanie przy przechodzeniu z jednego budynku do drugiego (bomby należy podłożyć dwie – po jednej w każdym z budynków posiadłości!). Sprawę ułatwia nieco fakt, że rozkład samej posiadłości jak i pomieszczeń w budynkach jest praktycznie zawsze taki sam, a różni się jedynie liczba przeciwników i siła ognia, jaką dysponują. Kolejnym ułatwieniem jest też to, że jeśli po podłożeniu bomby w jednym z budynków zginiesz i pojawisz się w pobliskim szpitalu, to nie musisz raz jeszcze szturmować tego samego budynku, a od razu możesz zająć się drugim (pierwszy zostanie zniszczony pomimo Twojej śmierci). Dobre i przyjazne graczowi rozwiązanie. Pamiętaj też, że bombę zawsze należy umieścić we wskazanym miejscu w piwnicy (po prostu wciskasz R1 przy fioletowej ikonie), a nie w jakimkolwiek innym pomieszczeniu. Po wszystkim wystarczy jeszcze tylko wybiec, wykończyć niedobitki gangsterów wałęsające się po podwórzu i już można śmiało ruszać do następnego celu.

■ **Don: Kiedy wszystkie cztery rezydencje zostaną wysadzone w powietrze udaj się niezwłocznie do siedziby Corleone, gdzie w końcu otrzymasz godność Dona rodziny Corleone oraz 500 000 punktów szacunku i 250 000$.**

I to by było na tyle, jeśli chodzi o misje podstawowe. Przed Tobą jeszcze tylko zdobycie zaszczytu Dona Nowego Jorku i koniec gry. Aby tego dokonać musicie jednak zająć się zadaniami dodatkowymi, a o nich opowiem Wam następnym razem.

Qoora ■ ■

ARSENAŁ ŻOŁNIERZA MAFII

Oto szybki przegląd wszystkich narzędzi mordu, jakimi dysponuje nasz mafijny bohater.

BROŃ PODSTAWOWA

■ Kij bejsbolowy – podstawowa broń przydająca się do walki wręcz. Stosunkowo użyteczna na początku gry, ale jej mała wytrzymałość sprawia, że po kilku solidnych uderzeniach kij zamienia się w stos drzazg.

■ Pałka policyjna – bardzo podobna do kija bejsbolowego, chociaż wydaje się nieco wytrzymalsza oraz szybsza. Takiej pałki raczej nie znajdziecie na ulicy i będziecie musieli wydrzeć ją przemocą jakiemuś funkcjonariuszowi policji.

■ Gazrurka – Drewnianym pałkom już podziękujemy. Nie ma to przecież jak zdzielić kogoś w łeb ciężkim, metalowym łomem. Bardzo wytrzymała i skuteczna broń w ulicznych bijatykach.

■ Garota – struna do duszenia to standardowa broń używana przez najlepszych zabójców. Używać tylko od tyłu i z zaskoczenia!

■ Krzywy Nos .38 (maksymalna ilość naboi – 36 pocisków, 6 w magazynku) – najsłabsza spośród broni palnych. Sześciostrzałowy pistolecik wystarczy, aby rozprawić się z większością wrogów na początku gry, ale później trzeba będzie zmienić go na coś znacznie potężniejszego. Plusem jest duża dostępność amunicji.

■ Pistolet – (maksymalna ilość naboi – 52 pociski, 8 w magazynku) – ierwsza w miarę konkretna spluwa. Ten szybkostrzelny pistolet oferuje rozsądną siłę ognia, a jego ogromną zaletą jest bardzo szybki czas przeładowywania.

■ Magnum – (maksymalna ilość naboi – 39 pocisków, 6 w magazynku) – ta nazwa chyba mówi sama za siebie! Przenośna armata o sile strzału porównywalnej z shotgunem! Dziwna sprawa, że w grze czasami przeciwnika można zabić jednym strzałem z tej broni, a znowu innym do uśmiercenia wroga potrzebujemy aż trzech lub czterech huknięć... hmmm.

■ Strzelba – (maksymalna ilość naboi – 12 pocisków, 2 w magazynku) – tradycyjny, dwustrzałowy shotgun. Skuteczny tylko z małej odległości i wymagający częstego (i niestety powolnego) przeładowywania. Lepiej postawić na następną pozycję na naszej liście gangsterskich pukawek.

■ Tommy Gun– (maksymalna ilość naboi – 250 pocisków, 25 w magazynku) – bardzo szybki, bardzo skuteczny i bardzo fajny karabin maszynowy! Minusem jest bardzo duża „pociskożerność" tej giwery oraz długi czas wymiany magazynka, lecz w późniejszej fazie gry obejść się bez tego automatu praktycznie się nie można.

■ Dynamit – Dynamit jak to dynamit. Służy do rozpruwania kas pancernych, sejfów oraz do rzucania we wrogie pojazdy. Fajna sprawa, chociaż przygotowanie i rzucenie takim ładunkiem wybuchowym jest dosyć czasochłonne, przez co lepiej załatwić sprawy Koktajlem Mołotowa.

■ Bomba – kilka lasek dynamitu z zapalnikiem czasowym. Bomby służą głownie do wygrywania wojen gangów – taki prezent należy podłożyć w strategicznym miejscu wrogiego interesu lub meliny i szybko brać nogi za pas, by opuścić budynek zanim nastąpi eksplozja.

■ Koktajl Mołotowa – butelka z benzyną i zatkana kawałkiem nasączonej olejem napędowym szmatki idealnie nadaje się do podpalania samochodów oraz większych skupisk wrogich gangsterów. Polecam szczególnie podczas rozmontowywania blokad w ostatniej misji.

BROŃ SPECJALNA

Na mapie miasta możecie odnaleźć też symbole pokazujące, gdzie można nabyć bronie dodatkowe. Biały, otoczony gwiazdkami symbol danej giwery oznacza usprawnienie, czyli zwiększenie szybkostrzelności oraz maksymalnej pojemności magazynka. Z kolei złota ikona którejś z giwer opatrzona gwiazdkami to miejsce, w którym czarnorynkowi handlarze mają Wam do zaoferowania unikalne i naprawdę potężne karabiny i pistolety. No cóż... Koszt takiej spluwy mały nie jest, ale naprawdę warto zainwestować!

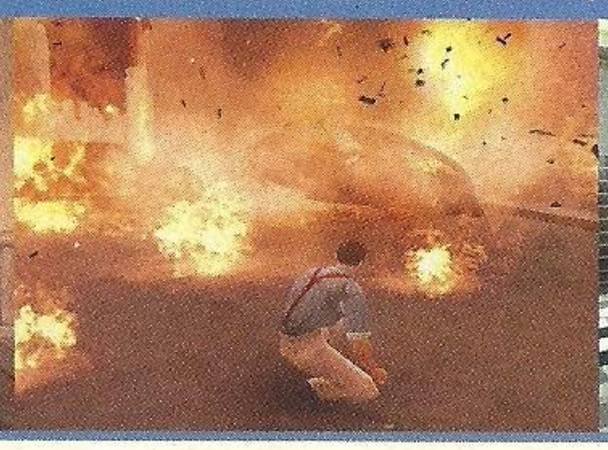
■ Sobotnia Specjalność – Ulepszona wersja Krzywego Nosa o znacznie poprawionej szybkostrzelności. Limit amunicji został zwiększony do pięćdziesięciu nabojów. Warto zainwestować.

■ Pistolet Zabójcy – Bardzo nowoczesny pistolet o niesamowitej szybkostrzelności – prawdziwy, krótkolufowy karabin półautomatyczny. Maksymalny limit pocisków to sto czterdzieści.

■ Zamiatacz Ulic – Najpotężniejsza dostępna broń palna. Maksymalny zapas amunicji to 100 pocisków, zaś w magazynku jednocześnie może znajdować się dziesięć naboi. Dysponując taką siłą ognia bez problemu zawładniesz miastem!

■ Pyton – ten kolt to prawdziwy król pośród krótkiej broni palnej. Ta ośmiostrzałowa armata jest w stanie jednym strzałem powalić słonia. Maksymalny limit amunicji to osiemdziesiąt pocisków.

■ Dillinger – niesamowita i niezwykle nowoczesna odmiana karabinu maszynowego – Tommy Gun. Magazynek mogący pomieścić siedemdziesiąt pocisków, duża siła rażenia i łatwość przeładowywania sprawiają, że bardzo szybko stanie się Waszą ulubioną giwerą.



OPIS NA PODSTAWIE WERSJI NA PS2

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

ONIMUSHA JEST TAK ROZBUDOWANA, DŁUGA I NASZPIKOWANA ZAGADKAMI ORAZ TRUDNYMI DO ROZWALENIA BOSSAMI, ŻE BEZ OPISU SIĘ NIE OBEJDZIE. KATANY W DŁOŃ!

POZIOM PIERWSZY – DAWN OF NIGHTMARES

Biegnij przed siebie, siekaj demony, zapoznawaj się dokładnie ze sterowaniem. Zanim weźmiesz pierwszy zakręt, sprawdź małą uliczkę po prawej oraz wazę, która tam czeka (wewnątrz – Medicine LV 1). A teraz pędź już żwawo przed siebie i tnij, co popadnie. Kiedy znajdziesz się na dachu, rozcinaj demony tak długo, aż przybierzesz formę Oni. Gigantyczny samuraj w końcu zaatakuje, ale taktyka na niego jest banalna. Kiedy on bierze zamach, Ty wciskaj blok. Po tym, jak wbije miecz w budynek, bij go z całej siły po łapach. Możesz także korzystać ze specjalnego ataku wciskając trójkąt. Demon wzywa czasem posiłki, ale to tylko mięso armatnie. A wielkolud w końcu padnie.

POZIOM DRUGI – THE BLUE DEMON

Zaczynasz od razu od walki z bossem. Na szczęście Danemon jest wolny i słaby. Zalokuj się na nim (R1) i przez całą walkę krąż wokół niego. Bij zawsze, kiedy nadarzy się okazja. Blokuj, gdy widzisz, że Danemon szykuje się do ciosu. Kiedy go zamroczysz, szybko podbiegnij i dźgaj mieczem! Długo nie wytrzyma... Aha, Danemon przyjechał z obstawą, ale to raczej przystawka. Tnij ich w ostateczności. Przydatna okaże się magia Oni. Wciskając trójkąt i naparzając w kwadrat zaatakujesz kilka demonów jednocześnie. A teraz krótka scena w domu. Kiedy już obejrzysz sobie pokój i porozmawiasz z Minokichi, przejdź przez drzwi.

POZIOM TRZECI – JUBEI HAS ARRIVED

Wedle uznania zwiedzaj okolicę, ale jedyna słuszna ścieżka i tak wiedzie za Twoim małym przyjacielem na sznurku. Zanim przejdziesz przez drzwi, obok których wisi, zbierz roślinę (grass) i rozwal wazony (Medicine LV 1). Na razie w ogóle nie interesuj się tą głupią drabiną. Wewnątrz pomieszczenia „porozmawiaj" z Genmą, a następnie przejdź przez drugie drzwi w tym pomieszczeniu. Zbierz Drunkard's Diary, biegnij przed siebie, ale zanim przemkniesz obok Minokichi, zniszcz kilka wazonów po lewej (zbierz przy okazji Oni Med LV 1). W ten sposób odblokujesz sobie drogę do wyschniętej rzeki i czerwonej skrzyni z Invention Notes. Zbierz je, rozwal kilka demonów i pędź do drzwi obok małego wisielca. W nowym pomieszczeniu nie biegnij od razu do drzwi, które wskazuje Minokichi, a poszwendaj się po okolicy. Zniszcz genmę, omiń pierwszą drabinę i wdrap się po drugiej na górę. Teraz wystarczy pobiec ścieżką przed siebie, a znajdziesz zbroję Footsoldier's Chocker. Wracając, zbiegnij po pierwszej napotkanej drabince i zejdź kamiennymi schodami na dół. Przeszukaj to miejsce, a znajdziesz Medicine LV 2, Drunkard's Diary 2 oraz skrzynkę-układankę. Otworzysz ją przestawiając lewy górny i lewy dolny element. Wewnątrz znajdziesz miecz Fire Dance. Teraz biegnij do jedynie słusznych drzwi, wcześniej jednak zniszcz wazony (wpadnie Medicine LV 1 i Fangs). Za drzwiami czekają łucznicy genma, ale to straszne leszcze. Oczyść okolicę, zbierz Oni Med LV 1 i wbiegnij w kolejne drzwi obok wisielca. Po drugiej stronie niszcz demony, zgarnij Plains Outpost Map i sprawdź nieopodal psią dziurę. Zaatakuje Cię Jubei, mała Japonka. Walka będzie prosta – blokuj i tnij po każdym jej combosie zakończonym kopniakiem. Po przegranej Jubei przyłączy się do Twojej ekipy. W formie relaksu pochlastaj demony. Jeśli musisz, użyj magicznego lustra do nagrania stanu gry. Biegnij przed siebie na most, tnij potwory, a po krótkiej scenie znajdziesz się na dole. Rozcinając monstra pędź ścieżką na górę i otwórz skrzynkę (przesuń prawy górny i prawy dolny element), a znajdziesz naszyjnik Tiger Eye. Biegnij przed siebie (uwaga na bombardowanie) i wejdź drabiną na górę. Tutaj czeka na Ciebie Test of Valor, czyli ubijanie demonów na czas. Pokonaj zioma z toporem w ciągu minuty (mój rekord to pięć sekund!), zainkasuj Secret Med LV 2, a test dobiegnie końca. Na lewo od rozwalonego mostu wi-

dzisz lustro, w którym podładujesz statystyki. A po wszystkim wejdź po drabinie na górę. Biegnij do samego końca, zanim jednak zejdziesz po drabinie zbierz Mushrooms. Na dole nagraj stan gry i właź po drabinie. Przebiegnij po dachu, spuść drabinę i schodź na dół – musisz odblokować dziewczynie drzwi. Przed Tobą kolejny Test of Valor. Rozwal trzech mistrzów topora w ciągu jednej minuty (zgarniesz zioło) i wróć przez drzwi, którymi wszedłeś (obok ułamanej drabiny). Wyczyść miejscówkę z demonów, zbierz Power Jewel i zejdź na dół drabiną schowaną nieco z boku – natkniesz się dzięki temu na większe ilości nieprzyjaciół i punktów. Rozwal strzelającego gluta na drzwiach (blokuj, kiedy wali z lasera), a za drzwiami znajdziesz pudełko-zagadkę. Przekręć prawy dolny i prawy górny kwadrat klejnotów, a ze środka wyjmiesz miecze Dojigiri. Wracaj na górę i pędź do drugiej, większej drabiny prowadzącej na dół. Zanim otworzysz drzwi rozwal gluta, który na nich wisi. Przed Tobą dwie pary drzwi – jedna nieopodal, a druga – dalej na północy. Nie masz klucza, więc olej pobliskie drzwi i pędź przed siebie. Tu kolejny Test of Valor – rozwal giganta poniżej trzech minut, a otrzymasz Secret Med LV 1. Właź przez rozwaloną ścianę, zbierz Sweet Herb i nagraj stan gry. Przejdź przez podwójne drzwi nieopodal i tak długo naparzaj mieczem w sześć latarni, aż wszystkie zaczną płonąć. Kiedy zabieg się uda, zbierzesz Temple Gate L. Nadal potrzebujesz drugiej części klucza, więc zbierz jeszcze Secret Med LV 1, wyjdź stąd i pędź ścieżką w lewo. Teraz szybka akcja. Rozwalaj genmy, niszcz wazy (Oni Med LV 1, Oni Jewel) i właź po drabinie do góry. Na końcu dachu znajdziesz Ancient Key. Mając go – wróć do początku poprzedniej planszy, przebiegnij przez mostek i otwórz (zamknięte dotąd) drzwi na prawo. W środku znajdziesz brakującą część klucza (Temple Gate Key R) oraz lustro do nagrania stanu gry. Wracaj teraz do wielkiego pomieszczenia z sześcioma statuami, zamontuj dwie połówki klucza w bramie i przelaź na drugą stronę. Oto boss!

Pokonasz go łatwo, choć trochę to potrwa, bo świniak jest strasznie wytrzymały. Podbiegaj do niego blisko, tnij magicznymi (a poprawiaj zwykłymi) atakami i blokuj, ilekroć się zamachnie. Uzupełniaj pasek Oni Magic rozwalając pomniejsze demony i pamiętaj, że boss lubi skakać po planszy, więc biegaj za nim zawsze, kiedy nawieje. I tyle. Po zabiciu potwora ponownie znajdziesz się w domu, tym razem towarzyszy Ci jednak Jubei.

POZIOM CZWARTY – OHATSU'S TEARS

Kontrolujesz Jubei. Biegnij przed siebie i wycinaj zło. Rozwal łucznika i zabierz ze skrzyni nieopodal Pawn Ring. Niestety, nie masz klucza do najbliższych drzwi,

ZANIM ZACZNIESZ

HINTY

■ 1. Pamiętaj, że każdego przeciwnika można pokonać bez uszczerbku na zdrowiu. Każdy z nich, nawet największy dziad, ma wyuczony schemat ataku i jeśli poznasz je wszystkie, walka sprowadzi się po prostu do reagowania na ich zachowania.

■ 2. Zanim zaczniesz grę, wejdź do opcji i znajdź zakładkę „Blood display". Standardowo krew w Onimushy jest wyłączona, ale bawiąc się tym ustawieniem przerobisz ją na zieloną lub czerwoną.

■ 3. Rozkazy wydajesz przyjaciołom przy pomocy cyfrowego krzyżaka. Naucz się skrótów. Góra to tzw. samowolka – druga postać biega i tłucze co popadnie. Dół – pomocnik trzyma gardę i osłania się przed ciosami przeciwników. Prawo – nasz towarzysz podąża za bohaterem i atakuje w miarę potrzeby, natomiast Lewo – wspieranie bohatera w walce indywidualnymi zdolnościami.

■ 4. W przerwach między poziomami, towarzyszące Ci postacie odpoczywają w Twojej kryjówce. Czy wiesz, że wszyscy oni potrafią łączyć znalezione przez bohatera przedmioty? Wystarczy tylko podejść i porozmawiać z nimi.

■ 5. Criticale nie są już techniką dostępną dla nielicznych. Tym razem wystarczy po prostu wcisnąć trójkąt i naparzać w kwadrat, aby Soki maltretował biedne demony krytycznymi atakami.

■ 6. Zawsze, kiedy odblokujesz nową postać, koniecznie wracaj nią w stare miejsca. Pamiętaj, Roberto przestawia głazy.

■ 7. Możliwe jest łatwe i szybkie zdobywanie punktów doświadczenia, niestety, wyłącznie pod koniec gry. Wróć do Shimabara Facility (a dokładnie miejsca, gdzie walczyłeś z głównym bossem). Po drodze spotkasz ogniste kule. Ubicie jednej z nich to 10 000 punktów doświadczenia. Wyposaż się w Gem of Will i zacznij rozwałkę jako Ohatsu – a więc bronią palną.

■ 8. Często odwiedzaj miejsca, w których już byłeś. Twoi współtowarzysze dysponują indywidualnymi zdolnościami, a na każdej z plansz Capcom przygotował miejsca, w których można to dodatkowo wykorzystać.

SEKRETY

■ Tryb dla dwóch graczy: na ekranie tytułowym przytrzymaj R1+L2, a następnie wciśnij START na drugim joypadzie. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, usłyszysz odpowiedni dźwięk.

■ Sekretne kostiumy, zestaw pierwszy: ukończ wszystkie Test of Valor z dowolnym medalem

■ Sekretne kostiumy, zestaw drugi: ukończ wszystkie Test of Valor ze złotym medalem

■ Tryb Hard: ukończ grę na poziomie Normal

■ Tryb Oni: ukończ grę na Hard

■ Ultimate Oni: rozwal Onimushę na poziomie Oni

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

więc biegnij kamiennymi schodami dalej, po drodze zbierając Mountain Fortress Map. Kiedy będziesz na górze, otwórz drzwi po lewej (kod to 136) i zabierz ze środka Rare Antler. Wróć przez drzwi i przejdź po kładce na drugą stronę. Znajdziesz tu lustro do zapisania gry, Medicine LV 2 oraz jedyną ścieżkę, która prowadzi przez most. Za mostem wbijaj się w niewielką alejkę, zasuwaj wąską ścieżką przed siebie i przejdź po kładce. Zbierz Fangs oraz Sentry's Diary 2 i zmierz się z tymi śmiesznymi króliko-pająkami. Dużo blokuj, bo nie wygrasz. Na końcu tunelu zbierz Oni Med LV 1, nagraj stan i właź po drabinie do góry. Pora na Sokiego i kolejny Test of Valor. Trzy minuty na wybicie Genma. Od tej pory możesz też zmieniać zawodników wciskając L2. Odbierz nagrodę (Secret Med LV 1), wyciągnij ze skrzyni Acolyte's Ring, spod bramy zabierz Sentry's Diary 1 i opuść to miejsce jedyną otwartą ścieżką na prawo. Przebiegnij wąski tunel do końca, zabierz Power Jewel i przełącz się na Jubei – niech wejdzie w psią dziurę na końcu ścieżki. Pędź przed siebie, zabijaj demony, wejdź po drabinie, zabierz klucz (Castle Gate Key) i wracaj do Sokiego. Dalej prosto; otwórz drzwi znajdujące się naprzeciwko. Właź po drabinie, a natkniesz się na dwie skrzynie. W jednej z nich jest broń (Black Blade), w drugiej zaś – Gem of Valor. Radzę już od teraz mieć ten gem na wyposażeniu, bo powiększa zdobyte doświadczenie o 10 procent. Aby jednak otworzyć skrzynkę, przesuń lewy dolny i prawy górny element układanki. Przebiegnij po kładce, nagraj stan gry. Następnie wracaj do samego początku poprzedniej planszy i wejdź po drabinie na początku wąskiej ścieżki. Przebiegnij rusztowanie do końca i przełącz się na Jubei – niech przeczołga się przez dziurę. Teraz szybki marsz po drabinie na górę, opuszczenie drabiny na dół (za pomocą mechanizmu) i w ten sposób Soki może dostać się wyżej. Biegnij w lewo, aż dotrzesz do pudełka z układanką. Lewy górny i prawy dolny element powinny załatwić sprawę (otrzymasz miecz Glacier Song). Wracaj do drabiny, ale zanim wejdziesz na górę – przełącz się na Jubei i przestaw dźwignię w taki sposób, aby postacie uległy separacji. Jako Soki wejdź na górę. Przebiegnij nieco w prawo, opuść drabinę i właź Jubei na górę. Teraz biegnij dziewczyną w prawo – aktywuj przełącznik i w ten sposób ponownie rozdzielisz postacie. Jako Soki zbiegnij na dół i przebiegnij świeżo otworzoną ścieżką. W ten sposób zdobędziesz Lubricatic Oil. Z antałkiem wracaj na górę i pędź maksymalnie w lewo – do dźwigni, którą trzeba nasmarować. Pociągnij za lewarek, a odblokujesz sobie drogę do Crow Feather – właź na górę. Przebiegnij dach maksymalnie w lewo, a zdobędziesz Secret Med LV 1. Wróć kawałek i przebiegnij po żyjącym drzewie na drugi dach. Biegnij w prawo, nagraj przy lustrze stan gry i zejdź na dół po drabinie. Tu czeka już kolejny banalny boss – Ohatsu. Dziewczyna ma strzelbę i raczej kiepskiego cela. Używaj drzew, aby zasłaniać się przed jej atakami i czekaj, aż użyje linki z hakiem do teleportacji. Kiedy wyląduje, bohatersko tnij ją przez plecy. Padnie szybko. Po walce wejdź z powrotem na dach i pędź przed siebie tak długo, aż dojdziesz do drabiny na końcu. Zejdź na dół, idź w prawo i pokonaj dwa piętra w dół, aby dostać się do uwięzionej Jubei. Uwaga, nie opuszczaj rusztowania – dziewczyna jest uwięziona na pierwszym piętrze.

POZIOM PIĄTY – THE RED DEMON

Wytnij cały korytarzyk demonów, podnieś mapę (S. Castle Grounds Map) i zabierz czerwoną perłę (Red Pearl V) ze statuetki na końcu. W tym samym korytarzu poznasz także nowy gatunek przeciwnika – latającą kupkę Genma. Aby ją pokonać, wystarczy przyciągnąć ją do siebie rękawicą i zdzielić kilka razy mieczem. Cofnij się kilka kroków po zdobyciu perły i odwiedź pierwsze drzwi na lewo. Pozbądź się dwóch posągów (najlepiej pojedynczo i z pomocą Oni Magic – uwaga – po śmierci posągi eksplodują!) i otwórz pudełko-zagadkę. Jak? Przesuń lewy górny, prawy dolny i ponownie lewy górny kwadrat klejnotów. Zabierz ze środka zbroję Sergeant's Choker, wyjmij z krzaków Taukan's Diary 1 i pędź do następnej komnaty. Tu schemat działania będzie podobny. Pozbądź się posągów i otwórz pudło-układankę. Kombinacja to lewy dolny i prawy górny element. W środku zalega miecz Mikazuki. Zanim wrócisz do głównego korytarza, uzupełnij energię w świecącej statuetce. Wracaj teraz do miejsca, w którym rozpoczynałeś ten poziom i wybierz drzwi po lewej. Zgarnij Secret Med LV 1, odessaj statuetkę z czerwonych dusz, wracaj do głównego korytarza i wejdź w drzwi po prawej. Tutaj szybko – zabierz z latarni Medicine LV 2 i przejdź przez drzwi po lewej. Obadaj statuetkę po lewej (pies z błękitnym Blue Pearl II w gębie), natomiast temu po prawej zabierz z paszczy Fox Gem (Ghost). W ten sposób niebieskie blokady na drzwiach zostały usunięte, a Ty możesz przejść przez nowo otwarte wrota. Będąc w tym pomieszczeniu zgarnij z wozu Power Jewel, podnieś z ziemi Takuan's Diary 2 i wybiegnij do głównego korytarza. Czym prędzej wbiegnij w drugie drzwi po lewej (jedyne odblokowane) i sprawdź statuetkę psa z czerwonym, świecącym pyskiem. Otrzymasz Red Pearl VI, a jeśli sprawdzisz gębę drugiego psa, zainkasujesz Fox Gem (Earth). Wróć do głównego korytarza i sprawdź tym razem pierwsze drzwi po prawej. Obadaj statuetki w znanej kolejności (najpierw lewa – dostaniesz Red Pearl I, a potem prawa – łykniesz Fox Gem (Hell). W tym momencie włączy się Test of Valor, a wraz z nim – konieczność użycia pięciu criticali w ciągu trzech minut. Jeśli Ci się uda, dostaniesz Ice Rifle. Wróć do głównego korytarza i wbijaj się w trzecie drzwi po lewej. Sprawdź dwie statuetki (lewą i prawą), a wzbogacisz się o Red Pearl III i Fox Gem Heaven. Teraz szybki powrót na główny korytarz, wybór pierwszych drzwi po lewej i ponowne badanie statuetek w znanej kolejności. Jeśli idziesz zgodnie z opisem, w tym momencie dostajesz Blue Pearl IV oraz Fox Gem (Titan). Korzystając z nieco zmienionej ścieżki, wróć do głównego korytarza. Czeka Cię wyprawa po ostatnią parę gemów. W tym celu przejdź przez drugie drzwi po prawej i przyjrzyj się obu statuetkom (lewej i prawej). Bogatszy o Fox Gem Animal wróć do korytarza. Nagraj stan gry przy lustrze, włóż komplet gemów w główne wrota i... walcz z Tenkaiem.

Blokowanie w tym przypadku niewiele pomaga, bo facet lubi czesać mrożącymi specjałami. Po prostu biegaj dookoła niego i tłucz go zawsze, kiedy wykona jakiś cios. Kiedy leży, próbuj wykonywać nad nim combosy. Istnieje spora szansa, że podnosząc się, dziad trafi na mocny cios i znowu padnie na ziemię. Aha, Tenkai chętnie łyka criticale, więc nie żałuj mu tej techniki. Po przegranej, siwogłowy przyłączy się do Twojej drużyny i rozpocznie się długa, dosyć nużąca walka z wielkim... czymś. Robala łatwo zabić, ale trochę to potrwa. Trzymaj się w bardzo blisko i blokuj po prostu wszystkie wyładowania elektryczne, jakimi ciska potwór. Blokuj także, kiedy osa huśta wielkim odwłokiem. Bić możesz jedynie w momentach, kiedy zmęczona poczwara wbije swe żądło w ziemię. Nie żałuj jej wówczas specjałów. Ale uwaga – owadzisko szybko zbiera siły, więc po kilku ciosach wycofuj się. Jeśli będziesz cierpliwy, zaciukasz bestię. Rozkaż Tenkaiowi, aby się modlił (Prey). W ten sposób Twój miecz nabierze więcej mocy.

Po walce wracasz do kryjówki. Od tej pory Tenkai jest Twoim ziomem. Możesz wracać do wcześniej zwiedzanych lokacji i używać go do rozmawiania z duszami zmarłych.

POZIOM SZÓSTY – A CHILD'S REVENGE

Pędź przed siebie i zmuś Tenkaia, aby pogawędził ze zwłokami na rozstaju dróg. Otrzymasz Antidote. Wybierz ścieżkę po prawej i biegnij do samego końca. Siekaj demony, podnieś mapę (S. Castle Dungeon Map), a w następnym pomieszczeniu zgarnij Oni Jewel i nagraj stan gry przy magicznym lustrze. Biegnij dalej, przebiegnij przez dwa mostki i jako Tenkai pogadaj ze zwłokami. Ustaw Sokiego na dużej platformie, a Tenkaiem wciśnij mały, kwadratowy przycisk w ziemi. W ten sposób główny bohater dostanie się wyżej. Teraz stań Tenkaiem na purpurowej platformie z prawej, a Sokim nadepnij na purpurowy przycisk. Jeśli wszystko zadziałało, obaj bohaterowie powinni znaleźć się na górze. Obejrzyj pudełko-zagadkę. Aby je otworzyć, obróć lewy górny, prawy górny i lewy dolny element. Zainkasujesz miecz Cutting Wind i z czystym sumieniem przejdziesz przez jedyne drzwi na tym piętrze. Zejdź po drabinie na dół i stań na przycisku. Nowa platforma umożliwi Tenkaiowi przejście w lewo i zabranie klucza (Cave Door Key) z posążka. Przełącz się na Sokiego, zbierz z niższego poziomu Medicine LV 2 i pomóż mu dostać się na poziom Tenkaia. Nagraj grę przy lustrze i przełaź przez nowo odblokowane drzwi. Jako Tenkai zejdź po drabinie na dół, przebiegnij się na opuszczoną platformę (po drugiej stronie ścieżki), a następnie nadepnij jako Soki na zielony przycisk. W ten sposób pomożesz siwemu dostać się na górę. Teraz, jako Tenkai, zagadaj z dwoma egzemplarzami zwłok (dostaniesz nową broń – Yamę) i zmierz się z niewidzialnym przeciwnikiem. Walka jest banalnie prosta. Jeśli włączysz absorbowanie dusz (X), przeciwnik zacznie się powoli pojawiać. A ponieważ walczy jak leszcz, problemu nie będzie. Po wygranej podnieś z ziemi Copper Gear i wracaj obydwoma bohaterami do komnaty, w której rozpoczynałeś ten poziom. Wybierz ścieżkę w prawo, wytnij demony i wsadź Copper Gear w niekompletny dotąd mechanizm. Przejdź po mostku i przez drzwi. Obiegnij cały widoczny Ci obszar i wybij demony. Jest tylko jedna słuszna ścieżka, którą możesz iść, więc biegnij nią wycinając po drodze wesołe demony. Po drodze zbierz jeszcze Oni Med LV 2, Takuan's Diary 3, nagraj stan gry przy lustrze i przełaź przez wielkie, podwójne drzwi. Zmierzysz się z Roberto. Walka jest lekko irytująca, bo Roberto potrafi sprzedać mocnego combosa nawet, kiedy jest solidnie bity. Biegaj dookoła niego, a kiedy wykona jakiś niecelny cios, natychmiast lokuj się na nim (R1) i lej zamaszyście. Kiedy go powalisz, zgłosi się do Ciebie prawdziwy boss – Sakon. Nie jest on bardzo trudnym przeciwnikiem. Po prostu unikaj spotkania twarzą w twarz, bo spali Cię jego pole siłowe. Zachodź typa o tyłu i honorowo tnij przez plecy. Najlepiej criticalami. Dziadyga wreszcie padnie, a Tobie od tej pory partneruje Ohatsu. Podnieś z ziemi Medicine LV 2 i pędź przed siebie. Przełącz się na dziewczynę i wduszając kółko przeskocz nad kolcami. Kontynuuj nią wycieczkę, podnieś Taukan's Diary 4, a na wielkim dziedzińcu odblokuj drzwi Sokiemu. Wpadnij teraz bohaterem na plac, wysiekaj zło, podnieś z ziemi Fossilized Bone i przejdź przez duże drzwi po lewej stronie. Wewnątrz nagraj stan gry, opróżnij skrzynkę z Warrior's Code i przełaź przez kolejne drzwi. Jesteś w świątyni, a na końcu korytarza widzisz trzy pary drzwi. Usiekaj demony i jako pierwszą wybierz tą po lewej. Przebiegnij korytarz, właź po drabinie, przełącz się na Ohatsu, skacz nad kolcami i zdobądź klucz (1F East Door Key). Wracaj do głównego korytarza i odblokuj drzwi po prawej. Podnieś mapę (Sawayama Castle Map), właź po drabinie i otwórz pudełko-zagadkę. Kombinację stanowi lewy górny i lewy dolny kwadrat klejnotów, a w środku zalega Samurai's Ring. Wracaj do głównego holu świątyni i otwórz środkowe drzwi. W środku znajdziesz lustro i pudełko-układankę. Aby je otworzyć, przesuń lewą górną część układanki, potem drugą dolną od lewej, trzecią dolną od lewej, a na końcu pierwszą górną od prawej. W środku czeka potężna strzelba o nazwie Decadence. Z pomieszczenia zabierz jeszcze 1F Machine Lever i wracaj do głównego holu. Wsadź lewarek w brakujące miejsce i ustaw obie postacie tak, aby jednocześnie pociągnęły za dźwignie. Kiedy kładka pojedzie do góry, wbiegnij w drzwi po prawej. Maszeruj tak długo, aż dotrzesz do platformy, którą przysłałeś z dołu. Ustaw Ohatsu na błękitnej sferze i naciśnij na padzie kółko. Dziewczyna przestrzeli sznur i otworzy Wam dalszą drogę. Zejdź po drabinie na dół, zgarnij klucz (2F Central Door Key) i otwórz nim drzwi obok miejsca, z którego strzelała Ohatsu (kręci się tam kilka genmiaków). Wykorzystaj klucz i przechodź na drugą stronę. Przełącz się na Ohatsu, podłóż dynamit pod drzwiami z glutem i właź do środka. Zabierz Vassal's Memo 1, 3F Machine Lever i właź drabiną na górę. Zgarnij Secret Med LV 2 i wracaj do korytarza, w którym Ohatsu podkładała dynamit. Biegnij do samego końca i wejdź po drabinie na górę. Zanim cokolwiek zrobisz, pokręć się po piętrze. Podnieś z ziemi Vassal's Memo 2, otwórz pudełko-zagadkę (prawa dolna i lewa dolna część – oto rozwiązanie) i zgarnij ze środka S. General Ring. Wsadź znalezioną dźwignię w odpowiednie miejsce, przełącz się na Ohatsu i przeskocz na drugą stronę. Podnieś 3F Central Door Key, wyssij z posągu czerwone dusze i ustaw się dziewczyną naprzeciwko drugiej dźwigni. Pociągnijcie razem za swoje lewarki, a z dołu przyjedzie platforma. Klucz masz, więc przełaź przez drzwi.

Otwórz pudełko-zagadkę (kombinacja: lewy dolny, prawy górny, lewy górny) i wyjmij ze środka Magician's Ring. Nagraj stan gry przy lustrze, przełącz się na Ohatsu i wysadź drzwi. A za nimi – Munenori, kolejny boss. Taktyka na niego jest dość banalna. Blokuj, aż Mune wyprzeda Ci cały zestaw ciosów i dźgaj go ostrzem, aż się przewróci. Uwaga, kiedy boss wstaje, lubi sypnąć piachem po oczach i Soki wówczas głupieje. Pamiętaj, podstawą jest blokowanie. Naucz się tych dwóch, trzech schematów, według których atakuje Munenori i już go masz. Po walce wyciągnij ze skrzyni Medicine LV 3 i właź po drabinie na górę. Po filmowej scenie, Twoim przeciwnikiem będzie obśliniona, gigantyczna roślina, a pomocnikiem – Roberto. Z tej racji, że roślina nie rusza się praktycznie w ogóle, a jej słaby punkt znajduje się w lewym kącie, Twoim zadaniem będzie atakowanie tego miejsca możliwie jak najczęściej. Roślina lubi zamachnąć się wielkim i ostrym liściem, ale wcześniej sygnalizuje to trzęsąc się. Lubi także rozpylić truciznę, ale i o tym potrafi uprzedzić. W każdym razie, naparzajcie w czuły punkt (wygląda jak odwrócona głowa) tak długo, aż zacznie się trząść. Wówczas nawiewajcie od niej najdalej, jak się da. Roślina wzywa pomocników, ale tych kilku żołnierzy genma to jakaś kpina. Kilkadziesiąt ciosów w czuły punkt i boss wymięknie. Po tej walce, Twoją drużynę na stałe zasili Roberto. Pamiętaj, że możesz cofać się do wcześniej odwiedzonych plansz i wykorzystać go do usuwania ciężkich przeszkód.

POZIOM SIÓDMY – TEMPLE OF BLOODSHED

Zanim pobiegniesz przed siebie, sprawdź ścieżkę za plecami Sokiego. Na jej końcu znajdziesz Oni Jewel. Podnieś go i biegnij jedynie słuszną drogą. Po drodze zgarniesz Medicine LV 3. Przejdź przez drzwi na końcu ścieżki, a po drugiej stronie kontynuuj cięcie demonów. Zbierz Oni Med LV 2 i atakuj kolejne drzwi. Przed Tobą kolejny Test of Valor – tym razem trzeba zniszczyć generała Genmy w ciągu dwóch minut. Nieocenione okażą się ataki magiczne. Na moście dodatkowo znajdziesz pudło-zagadkę. Aby je otworzyć, przesuń następujące elementy: dół – pierwszy od prawej, góra – drugi od prawej, góra – pierwszy od lewej, dół – drugi od lewej. Wewnątrz czeka miecz Earth Blade. Zgarnij go i pędź przez drzwi na końcu mostu. Biegnij przed siebie, siekaj demony i nie zapomnij po drodze zgarnąć zbroi Gambler's Thimble. W miejscu, gdzie drogę zagrodzą Ci trzy uzbrojone po zęby posągi, zauważ, że po prawej stronie jest niewielka ścieżka. Zbadaj ją, a wyciągniesz stamtąd Taukan's Diary 5 i kolejny Power Jewel. Wedle uznania zapisz grę i wracaj na główny szlak. Biegnij, zabijaj. Uwaga – na końcu ścieżki genma przygotowała małą niespodziankę. Powycinaj laserowe genmy, zabierz ze skrzyni medalion True Tiger's Eye i przechodź przez wielkie wrota. Teraz biegnij już tylko przed siebie, siekaj genmy i omijaj ogniste kule. Po drodze zbierz Daigo Temple Map i Secret Med LV 1. Uważaj na dowcipnisia podróżującego za Twoim cieniem, głęboko pod ziemią. Jeśli wyskoczy prosto na Sokiego, stracisz mnóstwo energii. W drodze na górę zgarnij jeszcze Warrior's Ring, Kiyomasa's Memo, Power Jewel – to wszystko będzie leżało pod nogami. Kiedy dobiegniesz na miejsce, czeka Cię kolejny Test of Valor – ubić wielkiego drania w ciągu minuty. Proste, choć kule ognia niczego nie ułatwiają. Po przejściu testu nagraj stan gry i ruszaj schodami do góry. Nie zapomnij omijać ognistych kul i zebrać po drodze Secret Med LV 2. Kiedy dobiegniesz, odpali się jedna z trzech większych walk – Tenkai vs. Sakon. Jak wygrać? Po prostu dużo blokuj i unikaj czołowych zderzeń z Sakonem. Biegaj dookoła niego i czekaj na sytuację, kiedy boss uspokoi się i odwróci plecami. Dużo combosów mu wtedy.

Kolejna walka to przemieniony Soki kontra reszta świata. Po prostu siekaj, a w razie potrzeby – blokuj. To tylko kwestia czasu, kiedy rozwalisz wszystkich. Soki, jako Onimusha nie traci energii, więc... baw się dobrze. W trzeciej (i ostatniej) walce Soki zmierzy się z Hideyoshim. Pierwsza forma bossa jest banalna, wystarczy biegać za nim i lać go mieczem. Kiedy wytraci nieco energii – oszaleje i przybierze na potędze. Omijaj wówczas energetyczne kule, nadal biegaj za nim i siekaj mu tyłek. Dużo blokuj – po każdym combosie Hideyoshi bardzo chętnie wypłaca kontry. Walka niestety chwilę potrwa, bo Hideyoshi jest wytrzymały. Niezłym rozwiązaniem jest nauka Issenów – ciosów kontrujących. Są trudne, ale oszczędzają mnóstwo czasu.

POZIOM ÓSMY – ONIMUSHA AWOKEN

Ze wszystkich postaci zostali Ci jedynie Soki i Ohatsu. Biegnij przed siebie, zbierz Rare Mushrooms, zapisz stan gry przy lustrze i otwórz pudełko-zagadkę. Zamki przekręcaj następująco: lewy – pierwszy od góry, lewy – drugi od góry, prawy – trzeci od góry, lewy – pierwszy od dołu. Wewnątrz leży Charon's Bell. Biegnij przed siebie główną ścieżką, zbierz Medicine LV 2, po drodze jednak skręć w lewo do małego, zarośniętego zaułka. Kolejne pudło-zagadka! Obróć lewy górny i prawy dolny element, a ze środka zabierzesz miecz Oni Cutter. Biegnij dalej, a znajdziesz się w znajomej, zrujnowanej wiosce. Po prawej stronie śpią dwaj przeciwnicy. Zaatakuj ich, a odpali się Test of Valor. W ruinach po prawej znajdziesz Mt. Hiei Map oraz Oni Jewel. Ruiny po prawej skrywają kolejne pudełko-zagadkę. Otworzysz je stosując kombinację: lewo – dół i dwa razy prawo – góra. W ten sposób wzbogacisz się o Lance Ring. Skończone? Biegnij zatem ścieżką między ruinami i skręć w prawo, aby łyknąć Friendship Scarf, a potem w lewo, aby nachapać się czerwonych dusz. A teraz już prędko – głównym szlakiem i kamiennymi schodami do góry. Po drodze zgarniesz skrypt – Mt. Hiei Legend 1. Nagraj stan gry przy lustrze, a następnie otwórz skrzynkę na ołtarzu – dostaniesz strzelbę Guardian. Pora na krótką walkę z genmami. Po wygranej podnieś z ziemi Rare mushrooms i biegnij jedyną dostępną ścieżką przez las. Przed główną bramą otwórz skrzynkę (po lewej stronie) i wyjmij ze środka Fossilized Bone. Pędź dalej, morduj demony (uwaga na TNT), zabierz z drzewa Mt. Hiei Legend 2 i zapisz stan gry przy lustrze obok wejścia do Oni Mansion. Teraz zgarnij jeszcze Secret Med LV 2 i wchodź do środka. Wnętrze Oni Mansion może początkowo wydawać się zagmatwane i złożone. Nic bardziej mylnego. Posiadłość składa się z pięciu pięter, na każdym zaś znajduje się po szesnaście pokojów. Teraz tak – na każdym piętrze znajdziecie trzy portale, ale TYLKO JEDEN jest prawdziwy. Jak go poznać? Otóż na każdym piętrze odnaleźć musicie wielki regał ze świecami objaśniającymi właściwą ścieżkę. Niebieski płomień pokazuje, gdzie jesteś, zaś czerwony – dokąd masz się udać. Układ półek wystarczy odnieść do projektu mapy i już macie odpowiedź, gdzie iść. Pokoje ułożone są w kratkę, jeden obok drugiego. Jeśli chcecie zwiedzać je na własną rękę – nie ma problemu. A dla niezdecydowanych – krótka podpowiedź. Na początku zgarnij mapę (Oni Mansion Map) i obiegnij z nią całe piętro. Na każdym poziomie staraj się odszukać dodatkowe klucze i przełazić przez drzwi, które można nimi otworzyć. Kiedy zwiedzisz już wszystko – odszukaj teleporter na następne piętro. Na trzecim poziomie odnajdziesz pudełko-zagadkę. Aby się do niego dostać, przesuń lewy górny element, a następnie prawy górny, prawy dolny i lewy dolny. W nagrodę otrzymasz Knight Ring. Piąte piętro natomiast skrywa aż dwa pudełka-układanki. Jedno z nich zbudowane jest w układzie 3x3, drugie zaś 3x5. Kombinacja do pudła o wymiarach 3x5 jest następująca: lewo – pierwszy na dole, prawo – trzeci od góry, prawo – pierwszy na górze, lewo – drugi od góry. W środku pudła znajdziesz Blue Bell. Kombinacja do pudła 3x3 jest natomiast taka: lewy dolny dwa razy, a do tego raz prawy górny. W drugiej skrzynce czeka Dragon of Peace. Kiedy pomyślnie przebiegniesz przez Oni Mansion, w nagrodę czeka Cię walka z Gargantem. Tak, Gargant to ten ziomek, który ginie w intrze do Onimusha 3. Dobry szermierz. Większość Twoich ataków będzie sprawnie blokował, ale... w końcu utraci swą broń. Korzystaj wówczas bogato z criticali, issenów i długaśnych combosów, a go zmasakrujcie. Gargant lubi strzelać energetycznymi kulami, ale łatwo je zablokować. Po wygranej walce otrzymasz Oni Orb. Przygotuj się na kolejną rozróbę. Ohatsu wróciła do zdrowia i chce Ci nakopać. Walka nie powinna sprawić problemu. Uważnie patrz, w którym miejscu kobietka wyląduje i wciskaj R2. Soki rzuci wówczas mieczem, a Ohatsu przewróci się, zanim dotknie w ogóle ziemi. Teraz wystarczy tylko podbiec i bić ją tak długo, aż zechce uciekać. Kiedy to zrobi, powtarzaj manewr z rzucaniem miecza. Kilka rundek z Sokim i Ohatsu... otrzeźwieje. Od tego momentu Soku potrafi już transformować się w Onimushę – wystarczy przytrzymać L3 + R3 na padzie ilekroć purpurowy pasek napełni się (przynajmniej) do połowy. Ohatsu natomiast obudziła w sobie Demon Blood – strach się bać.

POZIOM DZIEWIĄTY – STORMING AZUCHI

Ta plansza to sam miód. Po prostu biegaj po polu i kasuj genmy – jednego po drugim. Podnieś mapę (A. Castle Grounds Map) i skorzystaj wedle potrzeb z lustra. Pędź przed siebie. Odpali się kolejny Test of Valor, a wraz z nim konieczność ubicia wielkiego Grab Walkera w niecałe 5 minut. Będzie gorąco, choć z mocami Onimushy problem nie potrwa dłużej niż minutkę. Zaraz za pokonanym potworem znajdziesz pudełko-zagadkę. Lewy górny, prawy górny i prawy dolny kwadrat powinien sprawić, że ze środka wyjmiesz Wolf Ring. Pędź jedyną otwartą ścieżką przez stalowe wrota. Podnieś Takuan's Diary 6, nagraj stan gry i goń przed siebie. Dobiegniesz w końcu do miejsca ze złożoną drabiną. Przełącz się na Ohatsu, pobiegnij do miejsca wysuniętego najdalej na lewo od niekompletnej drabiny i użyj lassa, aby dostać się na górę. Zbierz Secret Med LV 2, podbiegnij do drabiny i opuść ją dla Sokiego. Będąc już na górze, zlokalizuj wielkie stalowe wrota i przełaź przez nie. Pędź do przodu, morduj zło, a włączy się Test of Valor. Aby go zaliczyć, musisz w ciągu trzech minut wykonać pięć Finisherów, czyli dobić leżącego nieprzyjaciela. Po skończonym teście zadźgaj wszystko co oddycha, przełącz się na Ohatsu, odszukaj niebieską sferę i z pomocą lassa dziewczyny dostań się na półkę wyżej. Zbierz Oni Jewel, opuść drabinę, właź Sokim na górę i przejdź przez kolejne blaszane wrota. Jesteś w długim tunelu. Jako Soki stań na przycisku, a następnie wprowadź na niego Ohatsu, żeby zdmuchnęła ze ściany czerwoną paskudę. Droga stanie otworem. Rozwal kilku nieprzyjaciół, a następnie jako Ohatsu przeskakuj po palach zdejmując przy okazji łuczników. Ustaw się Sokim na zielonym przełączniku, a Ohatsu niech zestrzeli teraz zielonego gluta z dogodnej pozycji. Teraz, aby przejść przez nowo otwarte, stalowe drzwi, jedna postać musi pociągnąć za dźwignię na ścianie, a druga – szybko przebiec. Będąc wewnątrz, wymorduj genmy, podnieś z ziemi Oni Med LV 3 i wysadź (jako Ohatsu) tego parszywego gluta na drzwiach. Wskakuj do środka i wytłucz potwory pałętające się po dachu. Podnieś Azuchi Castle Map, ze skrzyni wyjmij Necklace of Peace i dostań się do zakratowanych drzwi powyżej. Aby wejść do środka, niezbędna okaże się pomoc drugiej postaci, która musi pociągnąć za dźwignię pod drzwiami. Wysiekaj bydlaki, stań Sokim na przycisku w ziemi, a Ohatsu niech wbiegnie schodkami na górę i zdejmie ze strzelby żółtego gluta. Teraz masz raptem kilka sekund, aby przebiec między tnącymi ostrzami. Jeśli będziesz za wolny, powtórzysz cały zabieg od początku. Po przebiegnięciu ścieżki zgarnij Medicine LV 2 i uruchom maszynę. Wracaj do pokoju z windą (tam, gdzie wysadzałeś gluta na drzwiach). Pora wbić się w zakratowane drzwi, które znajdują się dokładnie naprzeciwko Ciebie. Aby tam wejść, jedna postać tradycyjnie już musi przytrzymać dźwignię, a druga szybko wbiec. I znowu na dachu. Ubij co trzeba, zabierz ze skrzyni

TIPS&TRICKS

DRIVER PARALLEL LINES (PS2, XBOX)

Poniższe kody wpisujemy po wbiciu się do sekcji CHEATS.

- Wszystkie samochody odblokowane: CARSHOW
- Wszystkie bronie odblokowane: GUNRANGE
- Nieskończona amunicja: GUNBELT
- Nieskończone Nitro: ZOOMZOOM
- Nieśmiertelność: IRONMAN
- Niezniszczalne samochody: ROLLBAR
- Słabi policjanci: KEYSTONE
- Wszystkie dopałki za darmo: TOOLEDUP

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER (X360)

Poniższe kody wpisujemy podczas pauzy trzymając spusty:

- Wszystkie poziomy: Y, RB, Y, RB, X
- 100 procent życia: LB, LB, RB, X, RB, Y
- nieśmiertelny Scott Mitchell: Y, Y, X, RB, X, LB
- nieśmiertelna drużyna: X, X, Y, RB, Y, LB
- nieskończona amunicja: RB, RB, LB, X, LB, Y

24: THE GAME (PS2)

Uwaga! Poniższe kody działają wyłącznie z wersją gry PAL.

- Odblokuj tryb „Security Clearance": w głównym menu przytrzymaj przez 4 sekundy przyciski L1+L2+R1+R2
- Wszystkie bonusy odblokowane: w trybie Security Clearance wpisz PALMER054
- Wszystkie misje odblokowane: w trybie Security Clearance wpisz DESSLER072
- Nieskończona amunicja: w trybie Security Clearance wpisz ALMEIDA062
- Nieśmiertelność: w trybie Security Clearance wpisz BAUER066

STATE OF EMERGENCY 2 (PS2)

- Odblokuj wszystko: przytrzymaj L1 i R1, a następnie wpisz Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, Trójkąt

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE (NDS)

- Graj jako Barry Burton: ukończ całą grę w trybie Rebirth
- Graj jako Enrico Marini: ukończ wszystkie poziomy Co-op w Wireless Play
- Graj jako Forest Speyer: przejdź Classic Mode jako Jill
- Graj jako Kenneth J. Sullivan: przejdź Classic Mode jako Chris
- Graj jako Rebecca Chambers: ukończ tryb Rebirth jako Chris
- Graj jako Richard Aiken: skończ wszystkie plansze trybu Versus w Wireless Play
- Graj jako Alber Wesker: zdobądź przynajmniej ocenę B w trybie Masters of Knifing
- Tryb Masters of Knifing: ukończ grę przynajmniej raz, a odblokuje się tryb MoK
- Odblokuj wyrzutnię rakiet: skończ grę dowolną postacią, w czasie poniżej 3 godzin
- Podwójne ilości amunicji: w miejscu, gdzie wybierasz poziom Classic i Rebirth, przytrzymaj pad wychylony w prawo. Jeśli tip zadziała, napis trybu przybierze kolor zielony. Podobna sztuczka działała lata temu w RE: Director's Cut na PS One.

FAR CRY INSTINCTS (XBOX)

Poniższe kody wstukujemy w sekcji cheats. Zwróćcie uwagę na wielkość liter!

- 100 punktów zdrowia: wpisz GiveMeHealth
- Wszystkie plansze odblokowane: wpisz TheWorldIsMine
- Wyłącz autocelowanie: wpisz NotForSissies
- Mocne ataki pięściami: wpisz PunchMeHard
- Nieskończona adrenalina: wpisz VitruviAnRush
- Nieskończona amunicja: wpisz BulletsofHell
- Sekretna i kompletnie bezużyteczna wiadomość od twórców: w trybie Map Maker wstukaj następujące przyciski - L + R + Y + B + X + wciśnij i przytrzymaj lewy analog + wciśnij i przytrzymaj prawy analog + A

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Invention Notes, właź na górę jako Ohatsu i odblokuj drabinę. Przed Tobą dwie pary drzwi. Skorzystaj najpierw z tych poniżej. Wewnątrz, po rozwaleniu paskud, stań Sokim na przycisku, a Ohatsu niech dokończy dzieła strzelbą. Właź w drzwi obok schodów. Zbierz Toyotomi Crest, zetnij genmę, zgarnij ze skrzyni Lucky Charm i otwórz pudło-zagadkę. Kombinacja to prawo – góra, dół – lewo i dół – prawo. Miecz Victory Gale jest Twój. Wracaj dwie komnaty do tyłu, właź po drabinie do góry i korzystając ze współpracy obu postaci, ładuj się do środka. Tu tradycyjnie – Soki staje na przełączniku, a Ohatsu strzela do gluta Genmy. Kiedy będzie po wszystkim, pędź przez wirujące ostrza, podnieś Medicine LV 2 i uruchom maszynę. Wracaj do pokoju z windą (teraz już działa) i użyj jej, by dostać się na górę. Przebiegnij przez wielkie drzwi i... znowu boss. Munenori walczy dokładnie tak, jak poprzednio – blokuj, kiedy ma coś do powiedzenia i natychmiast odgryzaj się combosami. Kiedy zabierzesz mu nieco energii, Munenori stanie się szybszy i bardziej zajadły. Zacznie też naparzać krukami. Metoda nadal jest ta sama, choć tym razem pomaga Ci Ohatsu (lecz ją w razie potrzeby). Mune padnie szybko, a Ty odzyskasz Jubei.

POZIOM DZIESIĄTY – THE MAD DOCTOR

Z głównego holu zabierz Western Hospital Map, Ultra Med LV 2 i ubij straszydła. Latającego dziada najłatwiej zdjąć strzałem podbródkowym i przebić, gdy leży. Po wygranej odwiedź najpierw drzwi na prawo. Wewnątrz zgarnij Power Jewel i nagraj stan gry. Kolejnych drzwi nie sforsujesz, więc wróć do głównego korytarza i wybierz drzwi na lewo. Zbierz ze stołu Warrior's Code, a z podłogi Takuan's Diary 7. Uwaga na przerośniętego zombiaka – wygląda śmiesznie, ale mocy ma aż nadto. Skompletuj jeszcze Medicine LV 2 oraz Power Room Key i wracaj do pomieszczenia na prawo od głównego holu. Kluczem otworzysz zablokowane wcześniej drzwi. Biegnij przed siebie, wduś przycisk na konsoli głównej i wróć do holu. Przesuń wajchę przy wielkich drzwiach i właź do windy. Zasuwając przed siebie, zbierz Hospital Register i przygotuj się na kolejny Test of Valor. Twoim zadaniem jest naklepanie genmom-marionetkom i dobijanie ich techniką Puryfication (czyli przyciskiem R2). Przejdź przez drzwi i... przygotuj się na walkę z Luisem. Rechoczący dziad nie jest trudny, przynajmniej nie w pierwszej „rundzie". Możesz spokojnie zapodawać mu combosy i od czasu do czasu omijać jego sztylety. W drugiej fazie Luis znika i widać tylko jego ostrza. Uwaga! Ostrza są dokładnie tym, co chcesz atakować. Lecące w Twoim kierunku narzędzia musisz odbić dzięki czemu szybko wrócą do pierwotnego właściciela. Kiedy noże wbiją się w Luisa, natychmiast podbiegaj i poprawiaj długimi seriami. Kiedy wokół Ciebie pojawi się symbol tykającego zegara, lej dziadka szczególnie intensywnie. Nie chcesz, aby wskazówki doszły do zera...

POZIOM JEDENASTY – DARK CASTLE

Po przebudzeniu Roberta wyjdź z kryjówki. Podnieś Medicine LV 2, przełącz się na Roberto i przesuń nim kamienny klocek. Zanim wejdziesz w nowo odsłonięte drzwi, koniecznie przełącz się przy lustrze na Ohatsu. Wewnątrz wysadź małego genmę na drzwiach i właź do środka. Zbierz Antler i wracaj do głównej sali. Pierwszą dźwignię przełączysz dowolną postacią, natomiast do drugiej potrzebujesz Roberto. Ze skrzyni na końcu wyciągnij Floodgate Lever, podbiegnij do wybrakowanego mechanizmu i użyj nowo znalezionej dźwigni. Tama zamknęła się, więc zbiegnij na dół i zbierz Waterway Door Key oraz Drive Jewel. Niech pomaga Ci Roberto, który w odpowiednim momencie podnosił będzie mostki. Kiedy skończysz, przejdź przez drzwi w prawym górnym rogu. Rozwal genmy i wejdź w najbliższe drzwi po prawej. Tak, byłeś tu już, ale nie czas na wspomnienia. Wbijaj się w środkowe drzwi, nagraj stan gry i pędź drabiną do góry. Przełącz się na Roberto, przesuń dźwignię i zgarnij klucz (Emergency Exit Key). Złaź na dół i odblokuj najbliższe drzwi. Biegnij przed siebie, właź po drabinie na górę i jako Roberto rozwal metalowe drzwi. Wejdź po drabinie i zmuś Roberto do przesunięcia dźwigni. Zgarnij Drive Med LV2 i rozwal metalowe drzwi nieopodal. Nagraj stan gry, przełaź przez drzwi i zmierz się z kolejnym Test of Valor (załatw generała genmy w dwie minuty). Zgarnij nagrodę, podnieś Oni Jewel i wchodź po drabinie na górę. Podnieś Mitsunari's Diary 1 i wbijaj się w przejście w ścianie. Podnieś Power Jewel i goń po drabinie na dół. Omijaj kule ognia, podnieś Mitsunari's Diary 2 i biegnij do następnej drabiny. Zejdź na dół, pokonaj genmy i sprawdź pudełko-zagadkę. Aby je otworzyć, przełącz kwadraty: góra – drugi od lewej, góra – trzeci od lewej, dół – pierwszy od prawej, dół – drugi od lewej, góra – pierwszy od lewej. Wydostaniesz ze środka miecz – Enryu. A teraz drabiną na dół. Podnieś Roberto's Pendant, opuść pomieszczenie i nagraj stan gry. Biegnij przed siebie, rozwalaj genmy, a wpadniesz na Test of Valor. Załóż dziesięć Chain Criticali i masz ten test z głowy. Po prostu czekaj, aż pojawi się dwóch przeciwników obok siebie i uderzaj w trójkąt. Podnieś Copper Gear A, w następnym pomieszczeniu zamontuj gadżet do niekompletnego mechanizmu. Przesuń dźwignię, przechodź do nowej Sali, a na końcu ścieżki otwórz pudełko-zagadkę. Dół – drugi od lewej, góra – drugi od prawej, dół – pierwszy od prawej, góra – pierwszy od lewej i Masamune jest Twoje. Idź jedyną ścieżką przed siebie, właź po drabinie i jako Roberto zepchnij kamienny blok w wąskie przejście, biegnij maksymalnie w prawo i przełącz się na Jubei. Wraz z dziewuchą zasuwaj w lewo, postaw ją na platformie i podsadź do góry. Podnieś Drive Jewel i przełaź przez małą dziurę. Wyciągnij Copper Gear B, przełącz się na Sokiego i zamontuj gadżet w niekompletnym mechanizmie. Teraz możesz biec dalej. Na drodze wielki, wkurzony świniak, ale... po prostu przełącz swojego partnera na Ohatsu, ustaw Cover Fire, a dziad nawet nie podniesie się z ziemi. Uwaga na jego wyziewy! Łatwe do ominięcia, ale paskudne w działaniu. Nagraj stan gry, podnieś Secret Med LV2 i po raz drugi bierz się za starego, dobrego bossa. Technika taka, jak poprzednio. Dużo blokuj, trzymaj się w bardzo blisko, a bij tylko w momencie, kiedy odwłok potwora ugrzęźnie w ziemi. Ataki zespołowe i zamiany w Onimushę skrócą czas walki. Po wizycie w kryjówce i kilku scenkach włóż płytę numer dwa.

POZIOM DWUNASTY – MITSUNARI'S PRIDE

Podnieś mapę (Sakai Facility Map), rozwal genmy i pędź ścieżką przed siebie. W wielkim pomieszczeniu odnajdziesz lewarek i czerwony przełącznik na ścianie. Uderz w niego, a pojedziecie wraz z Roberto na górę. Jako Hiszpan rozwal metalowe drzwi. Zniszcz wstrętne genmy, wyjmij ze skrzyni Magician's Ring i właź po drabinie do góry. Zanim wejdziesz w drzwi, sprawdź pudełko-zagadkę. Jak je otworzyć? Przekręć raz lewy dolny kwadrat, potem dwa razy prawy górny, a na koniec – lewy górny. W środku zalega Phoenix Ring. Wracaj do głównego pomieszczenia, pociągnij raz za dźwignię i wejdź do kolejnej komnaty. Przeszukaj ją. Ze środka wyjmiesz Green Crest i Warrior's Code. Czym prędzej wracaj do głównego pomieszczenia i ciągnij za lewarek. W ten sposób dotrzesz do kolejnej komnaty, którą otworzy jedynie Roberto. Przeszukaj pomieszczenie, zabierz Takuan's Diary 8, zniszcz maszynę i otwórz pudełko-zagadkę. Kombinacja to: lewo – pierwszy na dole, lewo – drugi od dołu, prawo – pierwszy od góry i prawo – drugi od góry. W środku zalega Class Zero Gloves. Zejdź po drabinie i odblokuj drzwi. Zbierz Purple Crest i wracaj do głównego holu. Pociągnij za lewarek, a następnie uderz w przycisk, aby zjechała platforma. Wejdź w drzwi po lewej – te z zielonym emblematem. Korzystając z lustra przełącz się na Ohastu i wróć do pomieszczenia wyżej, aby dostać się w dostępne tylko dla tej kobietki miejsce (łykniesz Invention Notes). Wracaj na dół i jako Ohatsu odblokuj małą drabinkę, a następnie (już jako Soki) wspinaj się po wielkiej drabinie na górę. Zniszcz maszynę i otwórz pudełko-zagadkę (lewy górny, prawy górny i lewy dolny). Zgarnij spluwę (Crag), wróć do lustra, aby przełączyć się na Roberto i przejdź przez stalowe drzwi na końcu pomieszczenia. Walnij w przycisk na ścianie (platforma pojedzie do góry), pociągnij za lewarek i przejdź przez najbliższe drzwi jako Roberto. Zejdź na dół, zbierz Power Jewel, przejdź przez drzwi i zabierz klucz (Control Door Key). Wracaj do głównego pomieszczenia. Pociągnij za lewarek, walnij w przełącznik, a platforma pojedzie do dołu. Przejdź przez drzwi po lewej, a następnie biegnij następującą drogą: w lewo, po drabinach i przez metalowe drzwi. Odszukaj zablokowane drzwi (świeci nad nimi niebieski symbol). Masz klucz, więc spokojnie poradzisz sobie z nimi. Zejdź po drabinie, zniszcz ostatnią maszynę, wyjmij ze skrzynki Friendship Scarf i... wróć do pierwszego głównego pomieszczenia (tego z komputerami). Gdzie to było? Na dole – drzwi z czerwonym symbolem. Odszukaj windę, wejdź do środka, zaś po wyjściu przygotuj się na Test of Valor (sześciu generałów genmy i tylko dwie minuty). Jeśli chcesz, użyj Ohatsu, by sprawdziła trudno dostępne miejsca na tej arenie. Znajdziesz w nich Drive Med LV3 oraz Antler. Kiedy to zrobisz, kontynuuj wycieczkę wchodząc w kolejne drzwi. Przebiegnij przez dwa laboratoria, klatkę schodową, porozcinaj demony i nie zapomnij zebrać Gem of Bravery. Na samym końcu przygotuj się na walkę z Mitsunarim. Facet lubi truć, dlatego unikaj jego fioletowych wyziewów i atakuj z bliska. Dobrym pomysłem będzie wykorzystanie do walki Ohatsu. Absorbuj fioletowe dymki pozostawione przez bossa, ładuj pasek Drive, zmieniaj się w Onimushę i łaskocz bossa ostrzem. Padnie szybko i bez większych oporów.

POZIOM TRZYNASTY – WILD BOATRIDE

Pędź przed siebie, zbieraj dobra (Ultra Med LV1), podnieś mapę (Town of Sakai Map) i goń tak długo, aż dotrzesz do kolejnego Test of Valor. Zniszcz cztery wesołe pajęczaki, a zaliczysz go śpiewająco. Po teście pędź przed siebie jedyną otwartą ścieżką. Zanim jednak wbiegniesz w drzwi, sprawdź małą skrzynkę po lewej stronie furtki i wyciągnij z niej Contentment Charm. Dalej – kamiennymi schodami w dół, po drodze jednak zabierz Oni Jewel z łodzi. Biegnąc po tratwach odnajdziesz wreszcie pudełko-układankę. Kombinacja otwierająca zamek to prawy – pierwszy od dołu, lewy – pierwszy od dołu, lewy – drugi od góry i prawy – pierwszy od góry. A w środku – strzelba Twilight. Wbiegnij w małą furtkę za rogiem i pędź przed siebie. Rozbij genmę, nagraj stan gry i pędź schodami na górę... Kolejne pudło zagadka: obróć dwa razy prawy górny kwadrat, potem lewy – pierwszy od dołu, lewy – drugi od góry i prawy – pierwszy od dołu. W środku czeka już G. General Ring. Opuść taras, wróć na dół i przejdź przez drzwi, których strzeże ogromny mięśniak. Trafisz teraz na wielki rynek, z którego można wyjść na wiele sposobów. Podnieś Medicine LV 2 i odszukaj drzwi, które otworzy jedynie Ohatsu – te z glutem genmy na futrynie. Po przejściu przez nie natrafisz na notatkę, jak ustalić hasło do drzwi na górze. Hasło zmienia się za każdym razem, więc podanie go w tym miejscu mija się z celem. Aby ustalić niezbędne numery odwiedź wszystkie domy i sprawdź, ile jakich zwierząt znajduje się na obrazkach. Jeśli znajdziesz na przykład 3 niedźwiedzie, 2 słonie i jednego wieloryba, to hasłem do drzwi będzie 321 (zawsze od największej liczby znalezionych zwierząt do najmniejszej). W następnym pomieszczeniu ustaw dwójkę bohaterów naprzeciwko dźwigni i spraw, by równocześnie za nie pociągnęli. Most stoi otworem. Przebiegnij go i wbij się w pierwsze drzwi po prawej. Absorbuj dusze i zgarnij zapiski odnośnie drugiego kodu. Nie wbiegaj jeszcze w pierwsze drzwi po lewej – najpierw pędź i nagraj stan gry, a następnie otwórz pudło-zagadkę. Rozwiązanie, to góra – drugi od lewej (dwukrotnie), dół – pierwszy od lewej, góra – pierwszy od prawej. Wyciągniesz Ice Blade. Przejdź przez ostatnie drzwi, a znajdziesz się na jarmarku z sześcioma domami. Na początek przeczyść okolicę z demonów i zbierz ze skrzynki Power Jewel. Przed Tobą sześć wejść, z czego jedne otworzy wyłącznie Ohatsu, a drugie – Roberto. Spójrz na mapę (wciśnij select). Pierwszy domek od prawej oznaczamy jako numer sześć! Teraz tak. Szukasz domków, w których na obrazkach figuruje jedno, dwa i trzy zwierzątka. Numer domu, w którym widnieje obrazek z jednym zwierzakiem (wielorybem) to pierwszy człon kodu. Numer domu z dwoma słoniami to Twoja druga cyfra kodu, zaś trzecim składnikiem szyfru będzie numer chaty z obrazkiem trzech niedźwiedzi. Na następnej planszy przełącz się na Ohatsu, wbiegnij na pomost, skocz nad wodą i odblokuj dla Sokiego drzwi. Pora na otworzenie wielkiego pudła z zagadką. Puzzle jest naprawdę olbrzymie, więc pogrupujmy poszczególne klocki na cyfry:

01-02-03-04-05
06-07-08-09-10
11-12-13-14-15
16-17-18-19-20
21-22-23-24-25

Masz sześć ruchów, więc kręć kwadratami w następującej kolejności:
1. grupa składająca się z 01/02/06/07
2. grupa składająca się z 07/08/12/13
3. grupa składająca się z 08/09/13/14
4. grupa składająca się z 04/05/09/10
5. grupa składająca się z 14/15/19/20
6. grupa składająca się z 17/18/22/23

Ze środka wypadnie Rosary of Health, naszyjnik regenerujący zdrowie użytkownika. Przełącz się na Roberto, wyważ stalowe drzwi i wyjmij ze środka klucz (Dock Key). Wbiegnij po schodach, pobiegnij w kierunku statku i... przygotuj się na spotkanie z Sakonem. Ten boss to ciężka sztuka. Jak poprzednio, unikaj bezpośredniego kontaktu z jego osłoną z przodu. Skup się bardziej na bieganiu dookoła i czekaniu na moment, w którym twardziel się zatrzyma. Atakuj wyłącznie plecy, najlepiej mocnymi combosami, magią i jako Onimusha. Po walce przyłączy się do Ciebie Tenkai. Niestety, będąc na statku nie możesz ponownie odwiedzać miejsc, w których zostawiłeś „nie przebadane" zwłoki. Innym razem.

POZIOM CZTERNASTY – YODO'S ARRIVAL

Ładna sceneria? Ładna! Wysiekaj zatem wszystkie truposze chodzące po okolicy, wyjmij ze skrzyni Brotherly Scarf, a z nieboszczyka podnieś Abandoned Village Map. Pędź tą wąską ścieżką obok magicznego lustra, a wpadniesz w kolejny Test of Valor. Pięć Chain Criticali i jesteś wolny. Po bitwie podnieś z ziemi Power Jewel i pędź w kierunku magicznego lustra. Na arenie pełnej zombiaków znajdziesz pudło-zagadkę. Otwieramy?

Prawa kolumna – pierwszy od dołu, lewa kolumna – drugi od góry, lewa – trzeci od góry, prawa – drugi od góry, prawa – pierwszy od góry. W środku jest Earth Lord – włócznia dla Tenkaia. Pędź do następnej planszy, a natkniesz się tam na kolejny Test of Valor. Tym razem wystarczy już tylko ubić tłustego truposza w półtorej minuty. Po skończonej walce zgarnij z ziemi Secret Med LV 3 i właź do jaskini, w której świeci magiczne lustro. Teraz prosto przed siebie, aż spotkasz bossa – Yodo. Najpierw wytłucz wszystkie zombie i totalnie olej bossa. Kiedy pole będzie czyste, starucha przybierze prawdziwą formę – Genma Ophelia. Unikaj jej trujących ataków, to po pierwsze. Po drugie, staraj się absorbować kule ognia, które wypluwa. Po trzecie zaś, wykorzystaj pałętające się po okolicy zombiaki, aby sprzedać jej chain criticala. To ją zaboli.

POZIOM PIĘTNASTY – SHIMABARA ASSAULT

Wbiegnij na wielką halę i niszcz genmiaki. Latającego dziada najlepiej strąć strzałem podbródkowym i przebij, kiedy leży już na ziemi. Podnieś z podłogi Secret Med LV 2, a ze skrzynek powyciągaj dwa razy Medicine LV 1. Wbiegnij na wielki ołtarz, a odpali się Test of Valor i wielki kapitan Genmy do rozwalenia. Po walce wejdź na wielki ołtarz, sprawdź małą świecącą sferę na środku, a dostaniesz się do fabryki Genmy. Wyjmij Bishop Ring ze skrzyni za plecami – goń do przodu, a po rozwaleniu twardzieli wyjmij Rook Ring ze skrzynki za filarem. No i obowiązkowo biegnij dalej. Sala komputerowa wygląda znajomo, prawda? Opuść ją drzwiami na wprost, ale wcześniej zgarnij Shimabara Facility Map i Mitsunari's Diary 3. Przeczyść korytarz z genmiaków (uwaga na tłuściocha z końca korytarza), a znajdziesz się w doskonale Ci znanym, olbrzymim holu. Wbiegnij w drzwi z zielonym symbolem, przełącz się na Ohatsu i odblokuj dwie drabiny. Teraz przełącz się na Roberto i otwórz nim metalowe drzwi na końcu pomieszczenia. Na razie olej przestawianie lewarka i wbijaj się w kolejne drzwi (z błękitnym symbolem). Tu znajdziesz Red Crest oraz 1F Electric Plug. Wracaj do pomieszczenia, gdzie huśtałeś się jako Ohatsu i z pomocą Red Crest odblokuj drzwi między drabinami. Przełącz się na Tenkaia i „pogadaj" ze znalezionymi tu zwłokami. W ten sposób otrzymasz Blue Crest. Wróć do pokoju z lustrem, wejdź w drzwi nieopodal niego, podłącz znalezioną wcześniej wtyczkę i uruchom mechanizm. Ze skrzynki wyjmij Commander's Ring. Wróć do wielkiego holu, wciśnij przełącznik i jedź platformą na górę. UWAGA! Wcześniej KONIECZNIE przełącz się na ROBERTO! Jeśli tego nie zrobisz, Onimusha w tym miejscu utknie! Właź w drzwi, a potem skorzystaj z drabiny. Wejdź w drzwi, ale zanim skorzystasz z kolejnej drabiny, sprawdź po drodze drzwi. Za nimi – S. Drive Med LV 2. Teraz kontynuuj wycieczkę na dół i zniszcz maszynę. Zabierz jeszcze Brotherly Scarf i wracaj do głównego holu. Przesuń lewarek, a platforma obróci się. Użyj Roberto, aby przejść przez drzwi. Rozwal maszynę i otwórz pudełko-zagadkę. Rozwiązanie to lewy dolny, lewy górny i prawy górny kwadrat. Zabierz Fudo Horn. Sprawdź drabinę prowadzącą na górę. Wzbogacisz się o Drive Jewel. Teraz wróć, przełącz się na Tenkaia i uderzaj drabiną na dół. Odblokuj drzwi z błękitnym gemem i jako Tenkai porozmawiaj ze zwłokami. Zdobędziesz Backup Power Key. Wracaj do głównego holu, przesuń dźwignię i właź do następnego pokoju. Zniszcz maszynę i złaź drabiną na dół. Odessij dusze z posągu, zabierz 2F Electric Plug i odblokuj sobie przejście do kolejnego pokoju. Wracaj do głównego holu i zakręć platformą dwa razy, teraz wejdź do pokoju, potem po drabinie na górę i biegnij tak długo, aż dotrzesz do maszyny, w którą wsadzisz znalezioną wtyczkę. Wracaj do głównego holu, zakręć platformą trzy razy, a znajdziesz się przy przełączniku. Wciśnij go i zjedź na dół. Rozwal metalowe drzwi jako Roberto , przełącz się przy lustrze na Jubei i odblokuj ostatnie zamknięte drzwi na tej planszy. Właź na górę po drabinie, jako Jubei przeciśnij się przez psią dziurę i zniszcz ostatnią maszynę. Za nią – pudło-zagadka. Prawidłowa kombinacja to dół – pierwszy od lewej, góra – drugi od lewej, góra – drugi od prawej, góra – pierwszy od prawej. W środku – War Charm. Pamiętasz drogę do pierwszego pokoju z komputerami? Pędź tam. Nagraj stan gry i wejdź do windy, którą odblokowałeś niszcząc wszystkie mechanizmy. Pędź do skrzynki przed Tobą, a rozpocznie się kolejny Test of Valor. Tym razem musisz zassać 3 000 dusz, aby go zaliczyć. Po skończonej batalii wyjmij ze skrzynki miecz Habakiri i biegnij do drzwi po lewej. W dwóch kątach tego pomieszczenia znajdują się dwa przedmioty. Zgarnij je zanim przejdziesz do kolejnego pomieszczenia. W następnym pokoju znajdziesz cztery przedmioty – zabierz je i pędź drzwiami dalej. W ostatnim pokoju jest już tylko jeden przedmiot do kolekcji, więc znajdź go i pędź przed siebie (zbierając po drodze miecz Shishio). Teraz biegnij tak długo, aż natkniesz się na bossa Mitsunari. Naklep mu, a zamieni się w drugą formę – wielką gąsienicę. Zalokuj się na niej, a będziesz wiedział, gdzie lata. Unikaj lub blokuj jej ataki. Kiedy glizda zmieni taktykę walki i zacznie atakować z góry, staraj się przetrącić jej ogon. W ten sposób zatrzymasz ją na kilka sekund i otworzysz ją na niezłą sieczkę. Truciznę z ziemi możesz śmiało wyssać – wystarczy przytrzymać przycisk odpowiedzialny za absorbowanie. Wyrób sobie nawyk absorbowania trucizny zawsze, kiedy zalokowany jesteś na przeciwniku. Walka nie jest trudna, tylko długa i mozolna.

POZIOM SZESNASTY – ONE WAY OUT

Biegnij i czyść planszę z piekielnych cwaniaczków. Ze skrzyni wyjmij General's Choker, a w następnym pomieszczeniu podnieś mapę (Nagoya Grounds Map), Medicine LV 3 i nagraj stan gry przy lustrze. Pędź dalej, a dotrzesz do pudełka-układanki (dół – pierwszy z prawej, góra – drugi z prawej, góra – drugi z lewej, góra – pierwszy z lewej, góra – drugi z prawej i dół – drugi z lewej), z której wyjmiesz Uriel's Gauntlets. Oczyść planszę z wrogów i pędź do następnego pomieszczenia. Przy lustrze możesz nagrać stan gry, a z ziemi podnieść Drive Jewel. Biegnij dalej, a dotrzesz do kolejnego pudła-zagadki. Prawidłowa kombinacja to: prawa kolumna – pierwszy na górze, lewa kolumna – drugi od góry, prawa – pierwszy na górze, lewa – drugi od góry, prawa – trzeci od góry i prawa – ostatni na dole. Wewnątrz czeka miecz – Tizona. Biegnij schodami na dół, rozwal to otyłe coś i przechodź przez drzwi. Pędź, a trafisz na Test of Valor. Do rozwalenia czekają trzy mroczne kruki, a Twój czas to pięć minut. Po prostu blokuj ich ataki i bij zawsze, kiedy straszydła przelatują blisko Ciebie. Po walce podnieś z ziemi Rare Shell i wbijaj się w wielkie wrota obok magicznego lustra. Wewnątrz świątyni czeka już mapa (Nagoya Castle Map), pudła zagadki oraz drzwi – piętro wyżej. Otwórz pudło z prawej strony posągu: góra – drugi od prawej, dół – pierwszy od prawej, góra – trzeci od prawej, dół – trzeci od lewej, góra – pierwszy od lewej, dół – drugi od lewej. Dostaniesz High King Ring. Teraz pudło z lewej strony: lewo – pierwszy od góry, prawo – pierwszy od góry, lewo – drugi od góry, lewo – ostatni na dole, prawo – drugi od góry. Dostaniesz Low King Ring. Wejdź po schodach, potem przez drzwi, podnieś Takuan's Diary, wyssij życie z posążka i rozwal genmy. Ścieżka jest jedna, więc biegnij nią i niszcz przeciwników. Zanim przejdziesz przez kolejne drzwi, zaopiekuj się pudłem-zagadką. Kombinacja to: góra – pierwszy z prawej, góra – drugi z prawej, dół – pierwszy z lewej, dół – drugi z lewej, góra – pierwszy z lewej. Otrzymasz strzelbę Class Zero. Właź w drzwi na tym samym poziomie. Za schodami – pudełko-zagadka. Otwieramy: góra – środkowy, góra – pierwszy z lewej, góra – pierwszy z prawej, dół – środkowy. Otrzymasz Yellow Bell. Biegnij przed siebie i właź po drabinie, a potem po następnej. Za rogiem czai się pudło-zagadka. Tak, kolejne. No to otwieramy: góra – pierwszy z prawej, góra – środkowy, dół – pierwszy z prawej, góra – pierwszy z lewej, góra – pierwszy z prawej. Otrzymasz miecz Kamudo – w sam raz na kolejną walkę. Biegnij schodami przed siebie. Bitwa z Munenori nie powinna przysporzyć Ci kłopotów. Po prostu blokuj i czekaj, aż boss powie, co ma do powiedzenia. Wtedy mocno atakuj combosami. Munenori lubi tworzyć swoje klony, ale one znikają w momencie, kiedy atakujesz prawdziwego zucha. Aha, Jubei też ma oko demona. Pamiętaj o tym zawsze, kiedy uznasz, że walka toczy się za szybko.

■ Po pokonaniu bossa pojawi się jedyny i niepowtarzalny moment, aby odwiedzić raz jeszcze dotychczas zwiedzone krainy, poszukać pozamykanych pudeł, rozwalić przeszkody, którymi mogą zająć się wyłącznie bohaterowie. To ważne, jeśli chcecie dobrze przygotować się na finałowe starcie. Nie ma już z Tobą małego przewodnika, ale... sprawdzając błękitny płomień możesz odwiedzać stare „śmieci", a dodatkowo – zanurzyć się w Dark Realm. Przejdź go każdą z pięciu postaci, a otrzymasz dla nich najmocniejsze bronie w grze.

POZIOM SIEDEMNASTY – I DUNNO

Po prostu biegnij prostą ścieżką do celu. Rozwalaj przeciwników, zabierz z skrzyni Tao Master's Ring, a dotrzesz do dwóch pudeł-zagadek na moście. Lewe otworzysz kombinacją: prawo – pierwszy od góry, prawo – drugi od góry, prawo – pierwszy od dołu, lewo – drugi od góry, lewo – pierwszy od góry, lewo – drugi od góry. Ze środka wyjmiesz Michael's Gauntlet. Prawą skrzynkę podzielmy na sekcje.

01-02-03-04-05
06-07-08-09-10
11-12-13-14-15
16-17-18-19-20
21-22-23-24-25

Masz siedem ruchów, więc kręć klockami w następującej kolejności:
1. grupa składająca się z 03/04/08/09
2. grupa składająca się z 07/08/12/13
3. grupa składająca się z 01/02/06/07
4. grupa składająca się z 04/05/09/10
5. grupa składająca się z 13/14/18/19
6. grupa składająca się z 16/17/21/22
7. grupa składająca się z 18/19/23/24

Ze środka wydobędziesz Ithuriel – dzidę dla Tenkaia. Biegnij dalej, wyśledź małą ścieżkę po prawej i wbij się tam, aby nagrać stan gry i zabrać General's Ring. Po rozwaleniu wielkiego i tłustego robala nie wchodź jeszcze do świątyni. Wcześniej biegnij w lewo i otwórz pudło-zagadkę. Góra – drugi od prawej, góra – pierwszy od lewej, dół – drugi od lewej, góra – drugi od prawej, dół – pierwszy od prawej. W środku – Prosperity Charm. Pędź schodami dalej – poszczególne postacie zaczną powoli opuszczać Twoją drużynę. Podnieś z ziemi Fushimi Castle Map, pędź dalej, morduj genmiaki, a dotrzesz do pudła-zagadki. Otwórz je. Lewo – drugi od góry (dwukrotnie), prawo – pierwszy na dole (dwukrotnie) i lewo – pierwszy na górze (dwukrotnie). Wyjmiesz Rosary of Magic i pobiegniesz dalej. Natkniesz się jeszcze na dwa pudła-zagadki. Pierwsze otworzysz kombinacją: środkowy, północny zachód, północny wschód, południowy wschód, południowy zachód i ponownie środkowy. W nagrodę – miecz Durandal. Ścieżka jest tylko jedna, więc pędź przed siebie, podnieś Claudius Memo 1 (na drugim piętrze – Claudius Memo 2 i Medicine LV 3), odessij posążek z energii, a na końcu dotrzesz do kolejnego, OSTATNIEGO w grze pudła-zagadki. Kombinacja: góra – drugi od prawej, góra – pierwszy od prawej, góra – pierwszy od lewej, dół – drugi od lewej, góra – pierwszy od lewej. Dostaniesz Rosary of Heart. Wyjdź przez dziurę w ścianie, pędź wielką ścieżką, zbierz Ultra Med LV 3, odsłuchaj kazań i przygotuj się na decydujące starcia.

■ Luis 'Wielki Robal' vs Roberto – atakuj go zawsze, kiedy wyląduje na ziemi i unikaj jego ataków. Chętnie tłucz jego żołnierzyki – wypada z nich masa energii. Promienie Luisa łatwo zablokować, a potrafią one dodatkowo uszkadzać biegających nieprzyjaciół.

■ Claudius 'Latająca Dżdżownica' vs Tenkai – technikę na latającą pokrakę pamiętasz. Namierz ją i trzymaj na celowniku, a będziesz wiedział gdzie jest. Cały czas wchłaniaj truciznę, którą wypluwa. Kiedy atakuje z góry, usuwaj się i bij po ogonie.

■ Munenori (normalna forma) vs Jubei – dużo blokuj, a kiedy boss się zatrzyma – tnij na ślepo. Trochę magii i criticali powinno załatwić sprawę. Munenori lubi czasem skorzystać z pomocy klona, ale pozbędziesz się go tłukąc oryginał.

■ Ophelia vs Ohatsu – technika jest taka, jak ostatnio. Unikaj jej trujących wyziewów i strzelaj do niej z dalekiego dystansu. To akurat jest proste.

Teraz pora na cztery walki Sokiego. Nagraj stan gry, przejdź przez drzwi i zmierz się z robotem Hideyoshi.

■ Hideyoshi – jego ataki działają głównie na krótkim dystansie, dlatego przez większość czasu staraj się być poza zasięgiem. Kiedy podbiegniesz, atakuj dwie nogi robota. Kiedy maszyna padnie na ziemię, natychmiast siekaj korpus. Używaj Oni Magic trzeciego poziomu, jeśli masz taką możliwość.

■ Yodo – drzewo Genma. Dobierz sobie partnera, wyposaż się w Prosperity Charm i najlepszą broń Sokiego – Gokumonji i atakuj jako Onimusha. Łatwa walka. Niestety, to jeszcze nie koniec. Po walce, nagraj stan gry i zmierz się z...

■ Fortinbras – tym razem jako Super Onimusha walczył będziesz wysoko w przestworzach. Fortinbras ma miliony ataków i zdecydowanie jest najtrudniejszym bossem w grze. Unikaj jego strzałów, bo potrafią nieźle wyczyścić pasek życia. Jeśli chcesz skończyć tę walkę naprawdę szybko, wykonaj Ultimate Critical. Trudne, ale przyda się jak nigdy. Bez tego, walka z Fortinbrasem nie będzie krótka. Po wygranej czeka Cię jeszcze...

■ Fortinbras (forma ludzka) – kiedy lata, nawet nie próbuj go atakować. Nic nie może go wówczas zranić. Kiedy otacza się kulami – również niczego nie próbuj. Kiedy boss zacznie absorbować energię, rób dokładnie to samo. Fortinbras zaatakuje fireballami, ale odbijaj je i posyłaj w jego kierunku. W momencie, gdy padnie, natychmiast podbiegaj i tnij. Aha, pamiętaj, że im mniej energii będzie miał boss, tym bardziej niebezpieczny się stanie. Najbardziej morderczym atakiem będzie laser z oka. Co gorsza, ciężko ten atak ominąć, a potrafi zabrać niemal cały pasek energii. Spokojnie obserwuj zachowania Fortinbrasa, biegaj dookoła niego, konsekwentnie atakuj, a wreszcie pokonasz go...

I to już wszystko. Po zakończeniu gry masz dwie opcje. Rozpocząć zabawę na Hard Mode lub ponownie na Normal. W drugim przypadku zachowasz wszystkie przedmioty, jakie zebrałeś podczas gry.

Matt ■ ■

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

Przeklęta zima. Tfu, na psa urok. Niech da już nam spokój i odpuści... Tymczasem w Neonie gorąco: nanorurki, grający starcy, GameBoy w Retro i wiele, wiele innych atrakcji. Tradycyjnie zapraszamy do próbowania swoich sił i nadsyłania tekstów, obrazków, collage'y i pomysłów – mamy sporo gier do rozdania... [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

REWOLUCJA W GRACH VIDEO

Next-gen.
Słowo, które jednym gotuje krew w żyłach, a drugim prostuje włosy na plecach.
Pierwsze jaskółki nowej ery konsol już ćwierkają w wielu dziuplach spragnionych rewolucji graczy.
Sklepy pękają w szwach, nie mogąc pomieścić spragnionych swego własnego eksboksa tłumów.
Konsol jednak brakuje, co pokazuje tylko, jak wielki głód nowości panuje w szeregach graczy.

Kiedy ta zasłona szaleństwa, istnej xenomanii, opadnie okaże się jednak, że rewolucja się nie dokonała. Dokonała się jedynie ewolucja.

Wiem, że słowa te przetaczają się często w wypowiedziach graczy na wielu forach dyskusyjnych. W opinii wielu jedynym krokiem naprzód, jakiego dokonał jedyny na razie reprezentant nowej ery, czyli Xbox 360, jest polepszenie jakości grafiki (więcej poligonów + HD) jak i dźwięku. Obdzierając nowego iksa z tych znakomitości, oczom naszym ukazuje się stara jak świat koncepcja, rozpoczęta przez pierwsze konsole, ubrana w śliczne ciuszki.

W tym momencie kończę swój wywód na temat innowacyjności Xboxa 360. Jedynym powodem, dla którego powtórzyłem to, co już wiadomo, jest stworzenie punktu podparcia dla kilku ciekawostek jak i koncepcji, które wynalazłem w sieci oraz wymarzyłem sobie sam.

Zatrzymaliśmy się na etapie, który przypomina skostnienie czasu. Konsole zatrzymały się na etapie interakcji w formie konsola – tv – gracz. Oczywiście, ewolucja jaka dokonała się w tej relacji jest wielka, w porównaniu z początkami tej pięknej branży. Sam jestem pies na grafikę w grach i uważam, że to, co do zaoferowania ma dzisiejsza generacja konsol, jest czymś fantastycznym i nie do pomyślenia jeszcze kilka lat temu. Jednak jestem również pies na innowacyjność. Z zadowoleniem witam informacje na temat wykorzystania mocy procesora do symulacji relacji wróg – gracz w grze video, miast pakowania do niej jak największej ilości fajerwerków. Z ludźmi takimi, jak np. mój guru – Hideo Kojima, wiem, że mój głód innowacyjności w tym zakresie zostanie zaspokojony. Częściowo został on zaspokojony serią Metal Gear Solid, w której to grze zauważyłem kooperację wirtualnych przeciwników, jak i wiele nowych rozwiązań, do których zaprzężono procesor, który przestał wreszcie mieć monopol na generowanie grafiki. Wierzę, że zostanę zaspokojony również w przyszłości, jeżeli potwierdzą się zapowiedzi Pana Hideo w zakresie przedstawienia prawdziwych emocji na polu bitwy w Metal Gear Solid 4. Skostniałość dotknęła, według mnie, czegoś, co nazywamy interaktywnością oraz prezentacją. W relacji gracz – gra nie zmieniło się zupełnie nic – w dalszym ciągu do zaprezentowania akcji potrzebny jest wyświetlacz, a do kierowania wirtualnym ludkiem potrzebny jest kontroler. Pod jakąkolwiek postacią. Osobiście uważam, że rewolucyjny kontroler, który zaprezentowało Nintendo przy okazji swej najnowszej konsoli, nie jest rewolucją – jest po prostu ciekawym i fantastycznym zaadaptowaniem interfejsu do naszego układu somatycznego. I uważam, że wolałbym kierować Snejkiem za pomocą czegoś takiego (oczywiście, odpowiednio skalibrowanego), niż standardowymi manetkami. Bo w tym momencie zbliżamy się do czegoś, co nazywa się „idealna intuicyjność". Prawie że wtopienie się w bohatera i jego ruchy. Jednak i to, moim zdaniem, nie pomaga w zmianie wizerunku next - genów postrzeganych przeze mnie jako takie. Bo co z tego, że gry spowodują u mnie opad szczęki, kiedy zobaczę Snejka w gigantycznej (w porównaniu do dzisiejszej) rozdzielczości, że usłyszę każdą kulę czy odgłos otaczający mojego bohatera dokładnie tam, skąd dochodzi, że pokieruję moim bohaterem tiltując kawałkiem plastiku przed wielkim LCD? Oczywiście, u przeważającej większości ludzi spowoduje to opad szczęki, moczenie nocne na samą myśl o grze, czy wiele innych skomplikowanych fizjologicznie przypadłości. I nie twierdzę w tym momencie, że ja również się na to nie złapię. Bo wiem, że się złapię, z moim naiwnym podejściem oraz totalnym napaleniem na wizualizację. Jednak muszę stwierdzić z czystym sumieniem, że wiem, że czuję, iż nie dokonała się ŻADNA, absolutnie żadna rewolucja w tym, co widzę od kilku lat. Ewolucja oczywiście tak – ewolucja, która pozwoliła zmienić Panią Troglodytkę w Jennę Jameson. Jednak w dalszym ciągu to ja – gracz, siedzący przed dopasionym telewizorem, oglądający cudowne obrazy, słuchający kruszących szyby basów, ściskający w ręku manetkę dwudziestego pierwszego wieku. Ale jednak z telewizorem, z głośnikami, z manetką... Na czym miałaby polegać, w moim mniemaniu, rewolucja? Może wyleję sobie najpierw fundamenty pod to, o czym chcę pisać.

Z ZADOWOLENIEM WITAM INFORMACJE NA TEMAT WYKORZYSTANIA MOCY PROCESORA DO SYMULACJI RELACJI WRÓG – GRACZ W GRZE VIDEO, MIAST PAKOWANIA DO NIEJ JAK NAJWIĘKSZEJ ILOŚCI FAJERWERKÓW. Z LUDŹMI TAKIMI, JAK NA PRZYKŁAD MÓJ GURU – HIDEO KOJIMA, WIEM, ŻE MÓJ GŁÓD INNOWACYJNOŚCI W TYM ZAKRESIE ZOSTANIE ZASPOKOJONY.

Profesor Deepak Srivastava z NASA Ames Research Center mieszczącego się w kalifornijskiej Dolinie Krzemowej, zaprezentował niedawno swój pomysł, kotłujący się w jego głowie od długiego czasu. Pomysł ten dotyczył stworzenia tworu, przypominającego w swym zamierzeniu mózg. Twór ten byłby zbudowany z obiektów, których wielkość jest liczona w nanometrach. Chodzi o coś, co nazwane zostało „nanorurkami". Omijając kwestie chemiczno-fizyczno-naukowe tego zagadnienia, skupmy się na teoretycznym zastosowaniu oraz wykonaniu takiego tworu. Mózg ten zbudowany byłby z kilku miliardów takich nanorurek. Każda z nich symulowałaby neuron mózgowy oraz połączenia między nimi. W tym momencie wystarczy puścić impulsy elektryczne i pracujący mózg gotowy. Jest to oczywiście przedstawienie łopatologiczne; mało tego – stworzenie nanorurkowego sztucznego mózgu leży na razie w szufladzie z etykietką „czysta teoria ocierająca się o absurd", ponieważ do dziś nie wiadomo do końca na jakiej zasadzie działają i powstają neuronowe wiązania w mózgu. Jedynym praktycznym poparciem takiego zastosowania nanorurek, jakie osiągnięto na dzień dzisiejszy, jest stworzenie konstrukcji trzech nanorurek, za pomocą których możliwe jest wytworzenie bramki logicznej, przepuszczającej sygnał. Niewtajemniczonym powinno wystarczyć to, że mózg ludzki działa w bezkreśnie bardziej zaawansowany sposób, niż prymitywne bramki logiczne. Oczywiście, trwają prace nad stworzeniem bardziej skomplikowanych struktur (otrzymano nawet struktury podobne skomplikowaniem do drzewa neuronowego), jednak wiele wody upłynie w Wiśle, zanim naukowcy osiągną twory o skomplikowaniu mózgu ludzkiego. Szacuje się, że bardziej skomplikowane układy elektroniczne, oparte na nanorurkach, wejdą na rynek najwcześniej za 20 lat.

Po co ta teoria? Otóż – na razie naukowcy nie mają pojęcia jak działają procesy zachodzące w naturalnych sieciach neuronowych (np. mózgu). Jednak, tworząc strukturę w swej skomplikowanej budowie podobnej do mózgu, będą w stanie zasymulować łączenia, zależności oraz przepływ impulsów w mózgu ludzkim. A tam, gdzie impulsy, tam bezpośredni dostęp do funkcji mózgu.
W tym momencie zza horyzontu łypać zaczyna na graczy malutki, aczkolwiek tragicznie daleki, punkcik, zwany rewolucją. Bo jeżeli naukowcy odkryją już naturę ludzkiego mózgu, jego strukturę i wiązania odpowiedzialne za poszczególne funkcje, to jakim problemem będzie stymulowanie tych połączeń w celu zmiany postrzegania świata, odbierania go przez graczy?

Impulsy elektryczne w mózgu budują wszystko. Myśli, słowa, widzenie, słyszenie. Interpretują wszelakie impulsy dochodzące do nas z otaczającego nas świata, poprzez nasze zakończenia nerwowe. Światło wpada do oka i pobudza ośrodek widzenia w mózgu, generując obrazy. Dźwięk pobudza kowadełko w uchu, pobudzając sferę mózgu odpowiedzialną za słyszenie. Zakończenia nerwowe w dłoniach pozwalają mózgowi interpretować kształt przedmiotu, który obmacujemy.

A gdyby tak te impulsy zasymulować? Wprowadzić do mózgu miliony nanorobotów, które niejako podczepiając się do sieci neuronowej mózgu, zmieniałyby tory przepływu impulsów tak, aby, w tym wypadku graczowi, wydawało się, że znajduje się całkowicie gdzieś indziej, walcząc z nieistniejącymi przeciwnościami? Przecież to mózg ludzki jest odpowiedzialny za uczucie dotyku, smaku, węchu i całej reszty zmysłów, które są podstawą naszego postrzegania świata. W tym momencie, manipulując przepływem impulsów neuronowych, będziemy w stanie zasymulować całkowicie inny świat.
– Brzmi jak Matrix.

Kwestia włamu nanobotów do mózgu również została ostatnio rozwiązana – nanocząsteczki, wstrzyknięte do mózgu ludzkiego, napotkały przeszkodę w postaci naczyń krwionośnych na granicy krew – mózg, jednak odpowiednie ich zakamuflowanie (w tym momencie omijamy oczywiście całe mnóstwo pośrednich, skomplikowanych zagadnień) sprawiło, że dotarły one do mózgu i wyzwoliły lek, który uderzał w tym wypadku bezpośrednio w centrum choroby (rak mózgu).

Jaki wniosek płynie z tych moich technofuturytycznych knowań? Możemy sobie pozwolić na marzenie, że któregoś dnia, leżąc spokojnie w łóżku, w naszym mózgu toczyć się będzie wielka, KONTROLOWANA, gra, której nie zastąpią najpiękniejsze wyświetlacze, zaawansowane procesory dźwiękowe czy ultrawygodne dżojpady. Gra ta toczyć się będzie w naszej głowie. Oczywiście, nie mogę w sposób jednoznaczny przytoczyć tutaj wad takiego rozwiązania, ponieważ sama nawet teoria jego wykonania jest jeszcze w powijakach, jednak obecnie można powiedzieć, że taki sposób przeżywania gry video byłby raczej niebezpieczny, ponieważ jesteśmy niestety taką rasą, która w odpowiedzi na twór cudowny i rozwijający, stworzyć musi jego totalną, nasyconą złem, przeciwność. W tym momencie zadałem sobie pytanie – czy zdecydowałbym się na tak odpowiedzialny krok, jak bezkarne mieszanie w moim mózgu?
– Odpowiedziałem sobie.
– Odpaliłem konsolę na moim dwudziestojednocalaku.
– Podkręciłem Technicsa i zacisnąłem ręce na znajomym kształcie.
– Resident Evil 4 nigdy nie wyglądał tak pięknie...
XXX ■ ■

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

Do czego służą konsole? Do grania – powiecie pewnie. A to nie wszystko.

Konsole służą też do zarabiania kasy. Pracownicy Microsoftu dodadzą pewnie, że każda metoda jest dobra. Kolega Marcellus w zeszłym miesiącu napisał, że nie wyobraża sobie zabraniania dziecku dostępu do konsoli. I doskonale go rozumiem. Tyle, że ja to sobie akurat wyobrażam. Otóż wywalę szczeniaka od konsoli, jak sam będę chciał pograć. Niech zna swoje miejsce. I tu, co bardziej pomysłowi czytelnicy już dostrzegą nowy, delikatnie rysujący się na rynku trend: dlaczego tylko jedną konsolę mieć w domu? Tak, tak... Reprezentujemy nie tylko pokolenia, w których konsole się narodziły, ale też wyróżniamy się tym, że prawdopodobnie zobaczymy zmierzch pojedynczych maszyn w domach. Xbox dla każdego! Dlaczego nie stworzyć drużyny z własnym ojcem? Dlaczego nie podreperować związku partnerskiego w grze? Może nie w Tekkenie, ale na przykład sieciowych strzelankach z tybem kooperacyjnym, czy w MMORPGach. Znacie to przecież... Człowiek więcej napisze, niż powie. Więc jak nie rozmawiasz z dziewczyną, napisz jej coś. Albo ona – obraziła się na Ciebie i nie może patrzeć, ale może napisać. Nie stać Cię na wyjazdy? Nie masz pomysłu, co robić? Przeżyj ze swoją rodziną wypad na wielkiego smoka. Mama czarodziejka, ojciec mag, i synek wojownik osiągną razem sukces! Może w domu nie mają wspólnych celów, które mogliby realizować, ale w grze – owszem. Wielu mam znajomych grających na konsolach i – o ile grają obie strony – zwykle widzę pozytywny efekt. Od pewnego czasu przez to patrzę na gry nowej generacji, zwłaszcza sieciowe, jako na platformy, gdzie ludzie mogą nie tylko przeżywać przygody, ale i uzupełnić to, czego im w życiu brak. Brakuje ojcu charyzmy? Utłuczemy potwora! Nie mam pieniędzy na prezent dla dziewczyny? Kupię jej coś w świecie naszej ulubionej gry.

Sytuacja doprawdy robi się ciekawa, bo okazało się, że nie potrzeba do tego wirtualnych światów o fotorealistycznej grafice, hełmów, rękawic i zawieszonych na pneumatycznych siłownikach graczy. W ten nowy świat wpadamy jak śliwki, ledwie odrósł on od grafiki na poziomie kilku pikseli na krzyż. Tak więc oferta jest kusząca i spodziewam się, że jeśli sprzęt elektroniczny będzie taniał w aktualnym tempie, doczekamy czasów, kiedy ludzie kupować będą po 2, 3 konsole na raz. Tendencję tę pokazują nie tylko gry sieciowe, ale i przenośne kieszonsolki. Mając ostatnio styczność z pewną dużą polską siecią sklepów sprzedających PSP widzę, że ludzie przychodzą tam często z kolegami. Żeby nie kupować samemu. Albo dzieje się tak, że przychodzą z kolegami robić jeden zakup, a parę dni później pojawiają się sami, żeby dokupić konsolkę „do pary".

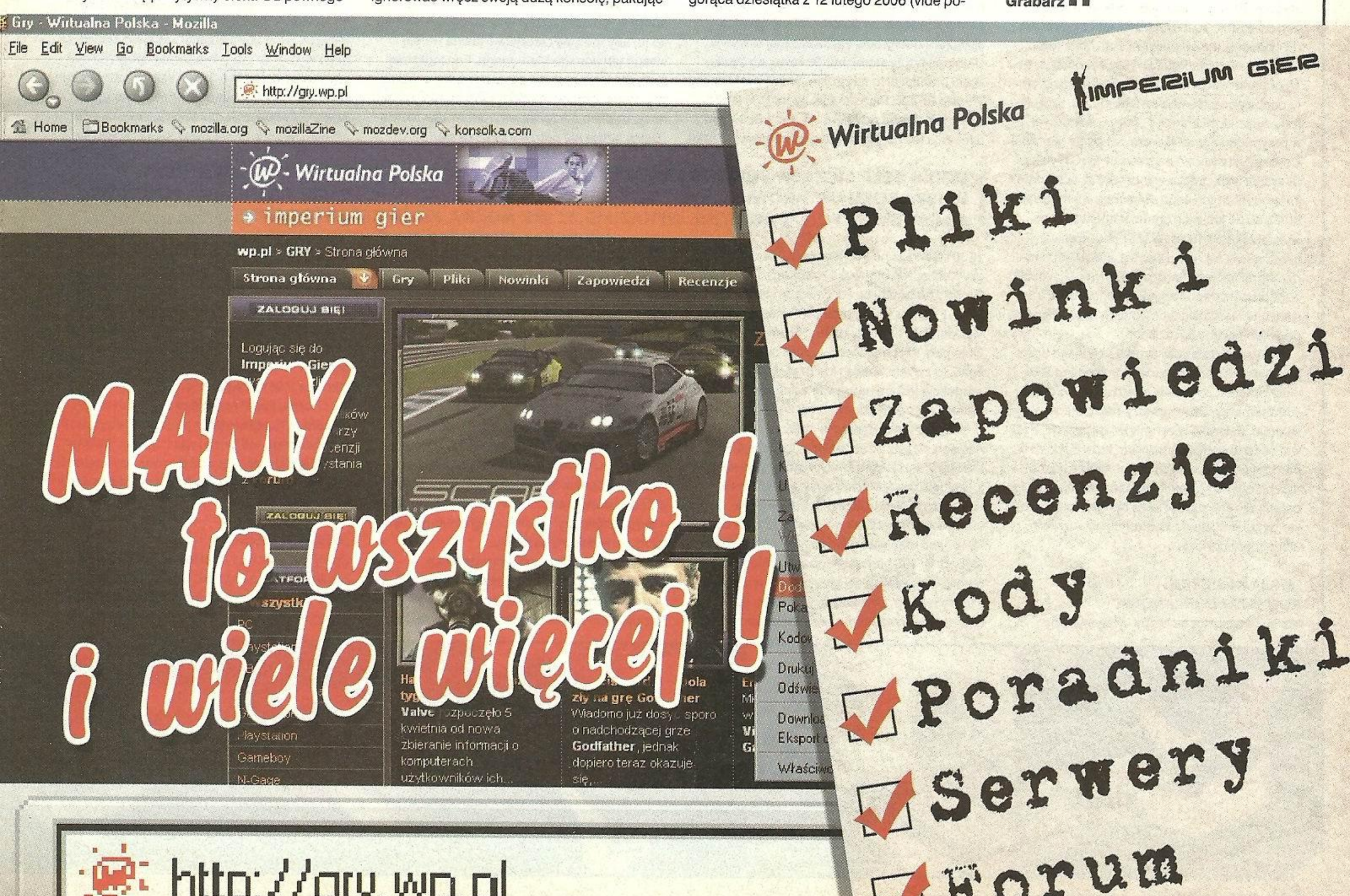
Swego czasu sądziłem, że wszystko pójdzie w miniaturyzację. Sony powoli zaczęła ignorować wręcz swoją dużą konsolę, pakując coraz to lepsze tytuły wprost na PSP. Tekken, Killzone – żeby daleko nie szukać. A na PS2? Jakieś resztki. Tylko, że na PSP nie gra się najwygodniej. Niewygodne położenie przycisków, mało ich, kciuki muszę podkurczać tak, że po godzinie boli mnie ręka. Najlepsze są gry logiczne, gdzie nie trzeba się spinać. Tak więc miniaturyzacja – owszem. Choć zjawisko to nie do końca jest po drodze przemysłowi konsolowemu. Choćby właśnie przez wzgląd na budowę ludzkiego ciała i fakt, że na za małym joypadzie nikt technicznie nie pogra, choćby nie wiem jak się trząsł, wibrował, piszczał, miauczał, czy szczekał. Cudów więc nie będzie. Tymczasem rynku trzeba szukać. Gry muszą się sprzedawać. I skoro zakładamy, że pograją sobie niedługo ze sobą całe rodziny, trzeba te całe rodziny zająć.

Kolega Marcellus w zeszłym miesiącu napisał, że nie wyobraża sobie zabraniania dziecku dostępu do konsoli. I doskonale go rozumiem. Tyle, że ja to sobie akurat wyobrażam. Otóż wywalę szczeniaka od konsoli, jak sam będę chciał pograć.

Od czasów gier dla dzieci (kto z nas nie zetknął się z opinią, że konsole są dla dzieci) jesteśmy świadkami kolejnej rewolucji – przybyła grupa wiekowa. Pierwsi widzą to Japończycy, którzy w ogóle niedługo rymsną na twarze, ponieważ emeryci przytłoczą społeczeństwo. Zdają sobie sprawę z tego, że ktoś się musi zająć dziadkami i babciami. A przemysł konsolowy po prostu musi (jak każdy przemysł) przerobić to na kasę. I co się dzieje? Japońska gorąca dziesiątka z 12 lutego 2006 (vide poprzedni numer N+): na 10 miejsc, pierwsze, drugie i piąte zajmują gry z serii Brain Training. Czyli nic innego jak gry dla starszych graczy... Cholera... Dla naprawdę starych graczy, żeby nie dostali Alzheimera, Parkinsona i tak dalej. Czujecie już klimat rewolucji? „Ta gra jest dofinansowana przez Ministerstwo Zdrowia". Producenci konsol muszą zagarnąć taką część rynku, jaka jest tylko możliwa. Kto pierwszy, ten lepszy. Nie ważne co pomoże, ważne gdzie jest kasa – ludziom można wmówić wszystko. Czy wiecie, że na świecie więcej wydaje się pieniędzy na jedzenie dla psów, niż na jedzenie dla dzieci? To dopiero sztuczka!

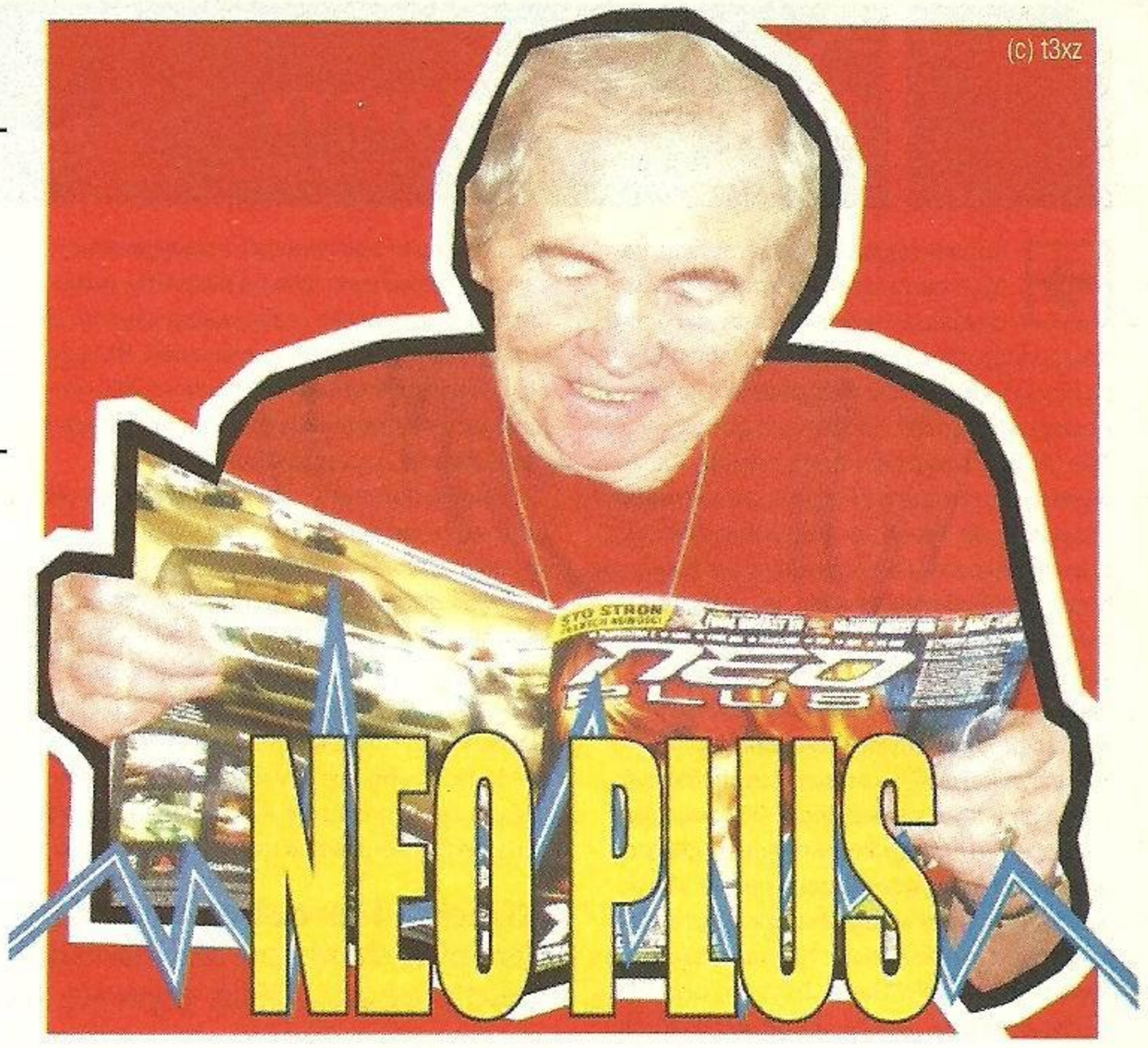
Zmierzam zaś do tego, że na naszych oczach gry konsolowe zaczynają nieśmiało wpływać na nowe oceany. Teraz nie będziemy tylko grać dla zabawy. Będziemy grać dla terapii, dla zdrowia mózgu, dla lepszego zdrowia! Sprawa jest kontrowersyjna, bo czy dla takiego dziadka lepiej jest grać na konsoli, czy na przykład ćwiczyć mózg w rozmowie z rodziną. Pewnie, że to drugie. Ale spójrzmy prawdzie w oczy – z dziadkami często nikt nie rozmawia, wydaje się więc, że wpadamy powoli znów w jakieś mniejsze zło. Konieczne, ale jednak zło. „Co się dziadek odzywa? Ma dziadek swoją grę i niech siedzi w pokoju". Do tego zmierzamy?

Grabarz ■ ■



STAROŚĆ – RADOŚĆ!

Najczęściej mówi się: „starość nie radość". Znawcy mądrości ludowej dodają niekiedy jeszcze dalszą część tego zwrotu: „śmierć nie wesele". Pesymizm jest tu chyba oczywisty. Jednakże ostatnimi czasy głośno o emerytach uprawiających sporty ekstremalne, buszujących po sieci i przyswajających sobie tajniki posługiwania się komputerem czy konsolą, a nawet o starszych panach i paniach bijących jakieś rekordy, tudzież o wiekowych osobach pokonujących kolejne etapy w jakiejś grze, którą Wy ledwo co sami ukończyliście.



Można pokusić się o stwierdzenie, że ci mocno starsi odbiorcy z nie byle jakim trudem zgłębiają tajemnice skrywane przez nowe technologie, a co za tym idzie i elektroniczną rozrywkę. Przyszedł już czas, aby nieco naświetlić tą sprawę. Szczególnie z punktu widzenia gracza.

TO JEST TO

Wiecie co? Zawsze ciekawiło mnie gdzie się podziało całe pokolenie, które to kiedyś namiętnie męczyło Ponga, czy też Pac-Mana. Wiadomo, iż niecała generacja, która grała w tamtym czasie w salonach i katowała maszynki arcade uczyniła z tego swą pasję, tudzież hobby, aczkolwiek, co z tymi, którzy się zauroczyli grami wideo? Najprawdopodobniej stereotypowy wizerunek gracza stanowi świeżo upieczony absolwent college'u, albo liceum, pryszczaty, pozbawiony znajomych, introwertyk. To krzywdzące uproszczenie, oparte na quasi-empirycznej generalizacji – nasz wizerunek kreowany przez media i pobocznych obserwatorów. Wszakże nietrafny. I to całkowicie, gdyż wyciągnięty z niczego, co uwydatniają ostatnie badania.

W Ameryce Północnej organizacja Entertainment Software Association podaje, że średnia wieku przeciętnego gracza wynosi tam dokładnie 30 lat. Osobnik taki z grami ma do czynienia już od prawie 10 lat. Mało tego – według ośrodka Peter D. Hart Associates, aż 19 procent graczy w Stanach Zjednoczonych to osoby powyżej magicznego progu, tj. 50 roku życia. Jeśli chodzi o Starym Kontynent, to w przypadku przodującej tu odnośnie gier Wielkiej Brytanii z badań na zlecenie BBC wynika, że średni wiek gracza wynosi 28 lat, aczkolwiek 65 procent z tych osób mieści się w przedziale od 25 do 35 lat, a ich średni kontakt z grami wynosi od 6 do 10 lat. W Nipponie sprawa przedstawia się nieco inaczej, albowiem dane demograficzne są bardzo dosłowne. Wskazują, iż 20 procent Japończyków skończyło 65 lat, a liczba emerytowanych Żółtych Braci wzrośnie do 2025 nawet o 30 procent.

Wszystko to stanowi sygnał, iż istnieje dość liczna grupa docelowa, na której można zbić niezły interes, co powoli dostrzegają wydawcy i deweloperzy. Obraz graczy-nastolatków ulega zatarciu, ustępuje wizerunkowi dorosłych, a nawet osób w podeszłym wieku, ludzi o znacznie bardziej wygórowanych zapotrzebowaniach, niżli potencjalny małolat. Ważne jest to, iż są już przełamywane pewne lody, bariery, a skostniały stereotyp entuzjasty elektronicznej rozrywki ulega metamorfozie.

„MOJA BABICZKA POCHAZI Z CHRZANOWA"

Nie są to tylko suche liczby i statystyki, bo wszystko jest podparte szeroko opisanymi przypadkami. Przykład pierwszy z brzegu, a zarazem i chyba najgłośniejszy to 'Old Grandma Hardcore', czyli, wydawałoby się kuriozalna osobliwość, 70–letnia pani, zapalona graczka od paru dekad, katująca swe ulubione produkcje po 50 godzin tygodniowo. Barbara St. Hilaire, bo to tak się naprawdę nazywa, prowadzi swój własny blog internetowy, w którym to opisuje swe życie i przygody związane z jej największą pasją, którą wbrew pozorom nie jest szydełkowanie, ani tym bardziej haftowanie, a najzwyczajniej w świecie katowanie gier na sprzęcie różnej maści. Prywatnie jest dobrą i kochającą matką pięciorga dzieci oraz babcią dwunastki wnucząt. Jednak przeklina UbiSoft, kiedy to Prince of Persia zaczyna się komplikować, albowiem nie starczy jej klepsydr z magicznym piaskiem czasu. Przeszła Resident Evil 4 tak, iż otrzymała bonusową wyrzutnię rakiet z nieograniczoną ilością pocisków. Bez skrupułów rozwaliła kilka padów. Barbara St. Hilaire to typowy, wręcz podręcznikowy wzór gracza-hardkorowca czystej krwi. Ostatnio nawet amerykański magazyn Electronic Gaming Monthly przyznał jej miano „gracza 2005 roku". Wciąż bowiem jest jedna rzecz, która ją wyróżnia z tłumu. Mianowicie jest babcią, emerytką. Łamie konwenanse i kanony obowiązujące spektrum odbiorców elektronicznej rozrywki. Ulubione tytuły starej, hardkorowej do szpiku kości babuleńki to między innymi: Final Fantasy VII oraz FFVIII i Parasite Eve, które to w jej opinii jest lepsze od Silent Hill. Pani St. Hilaire uzbierała też pokaźną liczbę systemów, od Atari 2600 i Genesis po PlayStation 2, GameCube'a czy Xboxa. Nie omieszkała zagrać również w Grand Theft Auto, co jak twierdzi: „Relaksuje mnie. Pozwala mi się odprężyć i odreagować po ciężkim dniu". Pochodząca z Cleveland w stanie Ohio pani Barbara dodaje: „Jeśli nie mogę spać, to zwykle wstaję i idę grać. A kiedy jakąś produkcją jestem naprawdę zainteresowana, to potrafię męczyć ją nawet do 5-6 rano".

'Old Grandma Hardcore' w swych poczynaniach nie jest odosobniona. Statystyki wykazują, iż liczba zgredziałych graczy wzrośnie z 19 do 28 procent na przestrzeni zaledwie następnych pięciu lat. Doris Self, kolejna entuzjastka maszynek do grania, licząca sobie 79 lat, jest maniaczką arcade'ówki pod tytułem Q*Bert. W 1984 roku ustanowiła światowy rekord, zaliczając w tej grze 1,8 miliona punktów z limitem 5 żyć, co dobitnie wykazuje, iż nie można jej w kaszę dmuchać. Sama opowiada, iż gdy chciała poćwiczyć, udawała się do całodobowego salonu arcade i grała od północy do świtu. Czemu dosiadała się do swojego stanowiska dopiero o godzinie duchów? Doris argumentuje to tym, iż w dzień panoszyło się tam zbyt dużo dzieciaków, które patrzyłyby na nią, jak na wariatkę.

68–letni Liam Murray chwali się jak to kiedyś kupił swoją pierwszą maszynę do grania, a mianowicie komputer z procesorem Intel 286 z 265K pamięci i z kiepawym modemem za sporą sumę czterech tysięcy dolców. A wszystko to, aby móc się cieszyć wirtualną wersją swego ulubionego Mah-Jonga. Fan logicznej rozrywki teraz zajmuje się zabawą we wszelkie gry online, czasem nawet chodzi spać w środku nocy, dopiero o trzeciej nad ranem. Jak mawia: „Starsi ludzie nie potrzebują dużo snu".

DORIS SELF LICZĄCA SOBIE 79 LAT, JEST MANIACZKĄ ARCADE'ÓWKI POD TYTUŁEM Q*BERT. W 1984 ROKU USTANOWIŁA ŚWIATOWY REKORD, ZALICZAJĄC W TEJ GRZE 1,8 MILIONA PUNKTÓW Z LIMITEM 5 ŻYĆ, CO DOBITNIE WYKAZUJE, IŻ NIE MOŻNA JEJ W KASZĘ DMUCHAĆ.

GRA SKOŃCZONA

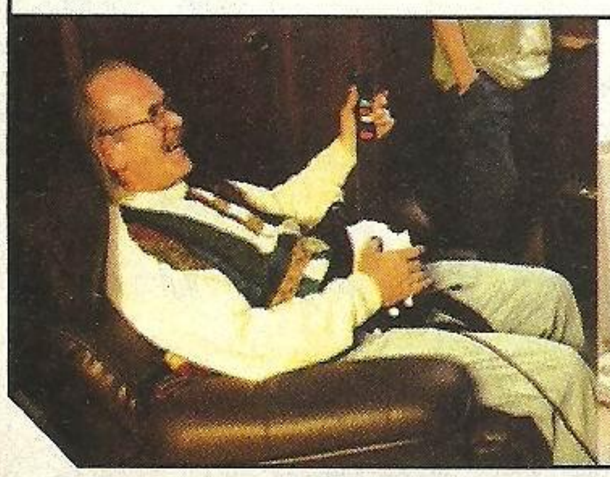
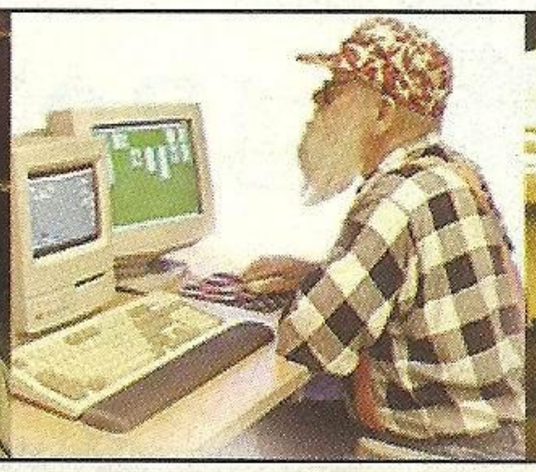
O starszych osobach myślimy w konwencji: oni mają przebrzmiałe, często prześne poglądy, zostali wychowani w zupełnie innym duchu, nie rozumieją nas, nawet nie wiedzą, co to jest komputer, czy też niezwykle tendencyjnie, że po prostu dziadkowie nie grają. Pojawiają się także lamenty, jakoby gracze-wapniaki nie potrafiliby tego objąć, bo elektroniczna rozrywka niesie ze sobą za szybki przekaz, że gry są dla nich zbyt skomplikowane, przekombinowane, a to, co się dzieje na ekranie, jest po prostu zbyt chaotyczne. Jednak z drugiej strony nie można tak demonizować starości, wielu znanych mistrzów – brydżystów, czy szachistów gra mimo upływu lat na najwyższym poziomie.

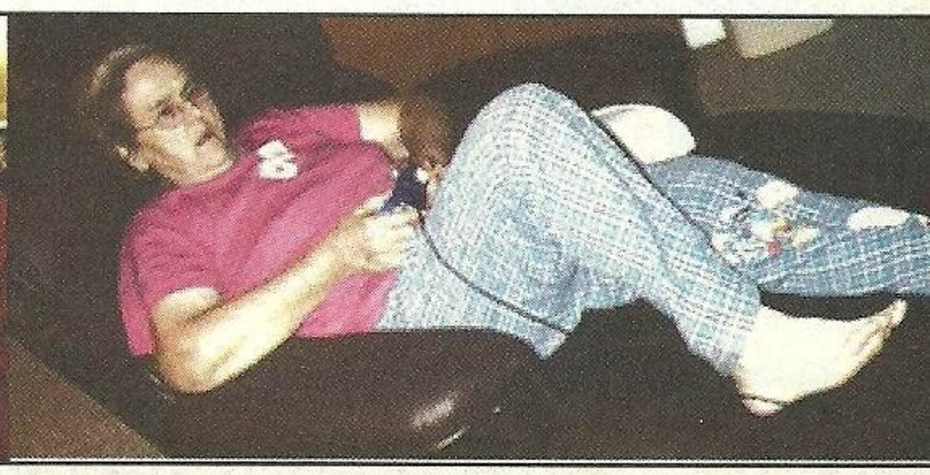
Mało tego, prócz tych krzywdzących stereotypów mamy do czynienia z serią prześmiewczych i trywialnych tytulików. W sieci bez problemu można natknąć się chociażby na Super Granny Winter Wonderland, gdzie to przejmujemy kontrolę nad babcią, która nieopatrznie nie dopilnowała kilku ze swoich kotków. Co za tym idzie - staruszka wyrusza na krucjatę w celu odnalezienia zgub. Można znaleźć już kilka rożnych wariacji przygód babci: w tropikach, w Arktyce i w jeszcze kilku innych, równie interesujących miejscówkach.

Spójrzmy na sprawy z innej strony. Jak w takim razie miałyby wyglądać tytuły przeznaczone dla osób, które dojrzałość osiągnęły dobre 50 lat temu? Przeciętna osoba, która z grami miała jakieś doświadczenia zapewne powie, że powinny być to gry prorodzinne. Mogłyby być czymś na kształt The Sims, tyle że wzbogacone o nieskończoną możliwość kreacji i korygowania otaczającego nas świata, pozbawione agresji i przemocy. Pada też idea stworzenia produkcji opartej na czymś prostym, zrozumiałym i wciągającym, jak szachy, warcaby, tudzież karty, które to nadawałyby się zarówno do zabawy w samotności, jak i w grupie, do myślenia i gimnastykowania umysłu. W Polsce sprawa ma się o tyle kiepsko, iż wszystko rozbija się o mentalność, która często gry traktuje jako coś infantylnego, dziecinnego do bólu. Bo jak chcemy kupić prezent czy podarunek dla dziadków, to zazwyczaj sięgamy myślą po coś praktycznego lub służącego zdrowiu, jak opakowania Biovitalu, tudzież Bilobilu, czy wreszcie emocjonujące wizyty w sanatorium, oczywiście w Ciechocinku.

„STARY, A GŁUPI."

Zgrzybiali gracze, że ich tak kolokwialnie nazwę, twierdzą również, iż taka forma rozrywki jest znacznie tańsza od innych, niejednokrotnie mniej przystępnych. Wszak zachodni emeryci

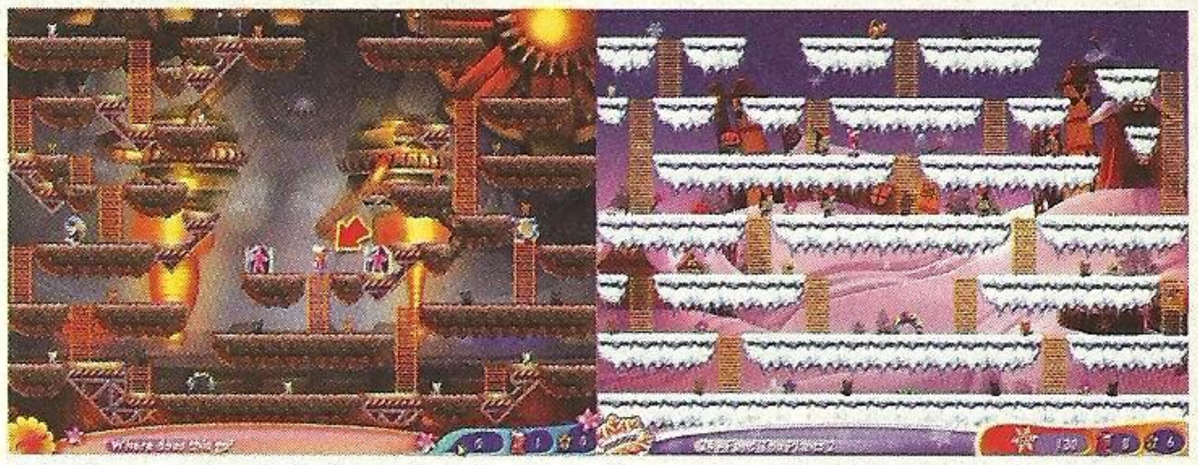


kojarzą się często ze swoimi podróżami po całym świecie. Paradoksalnie turystyka jest w ich opinii nie tylko kosztowna, ale i męcząca oraz zwyczajnie nudna. Dodatkowym argumentem na korzyść gier są też badania specjalistów z Harvardu, dowodzące, iż regularne granie w ulubione tytuły podnosi zręczność nawet o 60 procent, co stanowi na pewno skuteczne remedium na problemy starych graczy z koordynacją i sprawnością manualną. Barbara St. Hilaire mówi, iż granie ułatwia jej rozmawianie z młodzieżą, gdyż elektroniczna rozrywka daje możliwość lepszego poznania problemów trapiących jej wnuki.

Przyjrzyjmy się przez chwilę kilku hitom, które oficjalnie zawdzięczają swoją popularność starszemu gronu odbiorców. Dwie firmy ostatnio przyznały, że uznawane często za zbędne osoby podniosły sprzedaż ich gier. Take Two, czyli wydawcy Grand Theft Auto stwierdzili, że ich komputerowa strategia Sid Meier's Civilization IV dzięki „starym wyjadaczom" sprzedała się w nakładzie 1,2 miliona egzemplarzy. Nic to jednak przy tym co głosi Nintendo. Zdaniem władz firmy symulacja wirtualnych psiaków, Nintendogs nie powinna kojarzyć się nikomu z blisko 5 milionami dzieciaków, które chcą mieć własnego przenośnego pupila. Jest jeszcze jeden tytuł, którzy wymaga specjalnej uwagi.

Brain Training, gra stanowiąca zestaw logicznych łamigłówek na przenośną konsolę Dual Screen, która rzekomo poprawia pracę mózgu. Dzięki tej produkcji można ponoć nauczyć się szybkiego zapamiętywania, liczenia, czytania i rozwiązywania układanek. Statystyki podają, że produkcja Nintendo od maja ubiegłego roku w Japonii nieustannie znajduje się w czołówce list sprzedaży. Łącznie wszystkie edycje gry sprzedały się tam do tej pory w nakładzie ponad 4,5 miliona egzemplarzy. Podbój Europy i Ameryki Północnej rozpocznie się już niedługo. Problem tylko w tym, że ten dość eksperymentalny tytuł miał być raczej niszowy niż masowy. Otóż w pierwszym rzucie na półki sklepowe trafiły zaledwie 43 tysiące opakowań z grą, a zdaniem speców w tej dziedzinie, to i tak całkiem spora liczba jak na grę edukacyjną. Ostatnio nawet w szpitalu Uchida w Kyoto lekarze zarzekają się, iż sesje z Brain Training gwarantują pożądane efekty w terapii osób z zanikami pamięci. Na łamach Mainichi Daily News czytamy dobitną wypowiedź jednego z pacjentów ośrodka: „Nie zamierzam skończyć jako jakiś stary szaleniec. Wolę już grać odrobinę każdego dnia zanim pójdę spać." Wprowadzenie zestawu do kolejnych lokalnych ośrodków medycznych to podobno tylko kwestia czasu.

Niektórzy obserwatorzy mimo wszystko traktują to, co głosi głównie Nintendo i podziwiające tę korporację media, jako swoisty chwyt marketingowy. Na łamach dziennika Asahi Shimbun w artykule związanym z tematem pojawił się ostatnio komentarz psychiatry Asahiego Shimbuna: „Pomysł trenowania umysłu daje nam co najwyżej nadzieję. Myślę, że wielu z nas po prostu boi się starości i nawet boi się do tego przyznać. Owszem, w przyszłości chorzy na Alzheimera będą mogli dzięki temu nie brać tabletek i opóźniać symptomy choroby poprzez terapię ciągłego uczenia się." Neuropsychiatra Takeshi Kihara ze wspomnianego szpitala Uchida dodaje: „Gra nie wyleczy obłąkania, ale może być dobrą formą stymulacji [w walce przeciwko chorobie], zwłaszcza u samotnie żyjących starszych osób." Zdania są jak widać podzielone, a to nie wszystko, bo jest jeszcze...



Badziewne gierki pokroju Granny Paradise i Super Granny tylko podkreślają skalę zjawiska...

NA WRZEŚNIOWEJ GAME DEVELOPERS CONFERENCE EUROPE ODBYŁ SIĘ PANEL DYSKUSYJNY DOTYCZĄCY TEGOŻ TEMATU. CZOŁOWI PRODUCENCI GIER DELIBEROWALI, W JAKI SPOSÓB STWORZYĆ I JAK MA WYGLĄDAĆ GRA PRZEZNACZONA SPECJALNIE DLA STARUSZKÓW.

DRUGA STRONA MEDALU

Wielkie korporacje wydawnicze i deweloperzy dopiero niedawno zaczęli dostrzegać problem graczy-wapniaków oraz ich gustów, nieco różniących się od preferencji standardowych, dwudziestoparoletnich fanów elektronicznej rozrywki. To, jakie produkcje wybierają starsi wiekiem entuzjaści naszej ulubionej formy spędzania wolnego czasu, jest skutkiem nie tylko tego, iż zostali inaczej wychowani niż młode pokolenie, ale także ich mentalności oraz faktu, iż ich zdolności manualne, koordynacja oko-ręce nie są na takim poziomie, jak jakieś kilkanaście lat temu. Autorzy już zastanawiają się, jak ugryźć to zagadnienie, jak do niego podejść, od której strony zaatakować.

Na wrześniowej Game Developers Conference Europe odbył się panel dyskusyjny dotyczący tegoż tematu. Czołowi producenci gier deliberowali, w jaki sposób stworzyć i jak ma wyglądać gra przeznaczona specjalnie dla staruszków. Propozycja Keity Takahashiego (twórca Katamari Damacy), zwyciężyła z ofertami Nicka Jamesa z Bizzare Creations (m.in. Project Gotham Racing, Geometry Wars, Fur Fighters) oraz Demisa Hassabisa (współautor m.in. Theme Park, Syndicate). Takahashi zaproponował koncepcję kontrolera w kształcie kota, emitującego ciepło i spoczywającego na kolanach babć, co rzeczywiście jest ideą tyleż kuriozalną, co niezwykle interesującą i, wbrew pozorom, praktyczną.

Są też inni twórcy pragnący zmian. I to głęboko idących. Warren Spector (developer, spod którego igły wyszły m.in. Thief, Deus Ex, Wing Commander) przemówił pod koniec 2005 roku w Montrealu na szczycie International Game Summit. Spector od dawna nie dawał o sobie znać, aż tu nagle dał upust swym przemyśleniom i niezwykle celnym teoriom oraz spostrzeżeniom odnośnie zawartości gier. Zwrócił, bowiem uwagę, że wiek przeciętnego gracza wzrasta, chciałby więc, aby powstawało też więcej gier skierowanych bezpośrednio do odbiorców w podeszłym wieku: „Starsi gracze mają całkowicie inne doświadczenia. I chcą innych rzeczy. Skateboarding? 'Nie stanowi to nawet części mojego życia'. Zabawa w miejskiego zbira? 'Nie, dziękuje'. Sporty ekstremalne? 'Może tylko od czasu do czasu'". I trudno odmówić mu racji.

SUMMA SUMMARUM

Jakie jest przesłanie tego tekstu? Ważne jest to, aby nie myśleć stereotypowo, aby przełamać wszelkie bariery, skostniały obraz gracza jako młodzika i gnojka, aby nie traktować podstarzałych entuzjastów elektronicznej rozrywki jako nie nadające się do niczego próchno, bądź wapno, jako margines, jako nic nieznaczące wyjątki, które są znikomym procentem graczy na świecie, albowiem jest zupełnie inaczej. Da się na nich zarobić, co zauważyli sami producenci, da się z tego czerpać zyski. Trzeba przeciwstawić się krzywdzącemu wizerunkowi fanów konsol, zburzyć mur, zdjąć płaszcz hipokryzji, wyjść z cienia, zacząć pojmować branżę jako coś, co ma równie szeroki zasięg, jak kinematografia, muzyka, czy teatr. Grają wszyscy. Bez względu na wiek, płeć i kolor skóry. Niech to nas łączy, a nie dzieli. Pragniemy też, abyście się nie naigrywali ze swych „starych", babć i dziadków, którzy to rozochoceni spróbują pograć na Waszej konsoli, którzy chwycą Wasze Neo Plus i zagłębią się w lekturę, abyście wręcz wpychali w ich dłonie pady i tłumaczyli im tajniki zabawy. Nie trzeba chyba Wam przecież przypominać o wielości opcji rozgrywek w trybach multiplayer rozmaitych gier. Maszynki do grania łączą całe generacje, niech to będzie nasza płaszczyzna porozumienia. Pamiętajmy także, iż my też kiedyś, przy odrobinie szczęścia, osiągniemy wiek starczy, na nas też przyjdzie czas. Wtedy odsetek zgrzybiałych graczy nie będzie wynosić „tylko" jakiś 20 procent, lecz nawet dwa lub trzy razy więcej. A czy Ty nie znasz żadnego zgrzybiałego gracza? Być może wiecznie cichy Heniu spod piątki, albo pani Dorotka w moherowym berecie, którą co dzień spotykasz w spożywczaku, jest zapaloną amatorką konsol i wszelkiej maści sprzętu do grania? Rozejrzyj się – to nie boli i nie omieszkaj się pochwalić atakując mail naczelnego.

Krzysztof „Ganon" Tyszka ■■
Support: Andrzej „Klecha" Klimczuk ■■

CZYTELNICY NADESŁALI

O POZYTYWNYCH GRANIA ASPEKTACH

...a także dlaczego Ty, graczu, jesteś lepszy od innych. Pomyśl. Przez chwilę zastanów się nad tym, co dały Ci gry. Czego przez wszystkie te lata nauczyłeś się właśnie dzięki nim, przypomnij sobie każdy szczegół swojej wędrówki. Zadawaj pytania i odpowiadaj na nie: czy dzięki grom coś zyskałeś, a może coś straciłeś? Czy gry pomogły Ci w życiu, a może całkowicie je zrujnowały? Czy jeśli mógłbyś cofnąć czas, to czy zrobiłbyś tak samo? Czy w ogóle było warto? Poznaj moje zdanie, a także dowiedz się tego, że dzięki swoim doświadczeniom z grami jesteś lepszym człowiekiem (przy okazji może poprawisz sobie choć trochę humor).

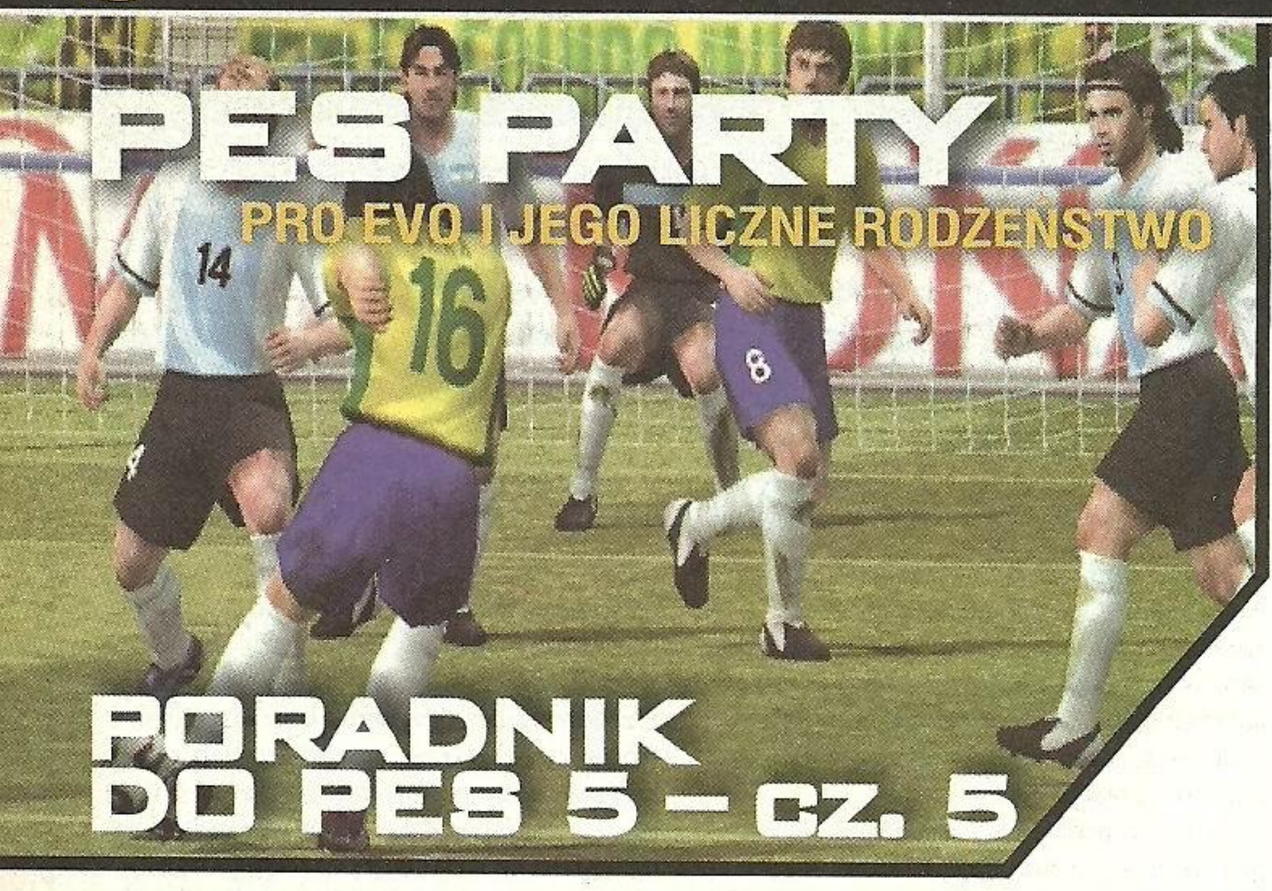
Gram od bardzo dawna. Kiedyś było to tylko przyjemną rozrywką (dziś również tak jest), teraz to także sposób na przetrwanie ciężkich chwil i źródło wielu pożytecznych i przydatnych rzeczy. Gry to przecież bardzo miły sposób na spędzenie wolnego czasu, zarówno samotnie, jak i w większym gronie. Gry dostarczają nam wielu emocji i niezapomnianych przeżyć (genialna fabuła i znakomicie przedstawiona historia w MGS'ach, epicka przygoda we wszystkich Finalach plus te wszystkie „momenty" na długo zostają w pamięci). Gry uwrażliwiają na sztukę i rozwijają wyobraźnię (arcydzieła pokroju muzyki z Final Fantasy, Silent Hill czy ICO budzą zmysły i wywołują w nas chęć tworzenia), wzbudzają ciekawość (pojawia się ogromna chęć poznania nowych, interesujących zagadnień, odkrycia nieznanych dotąd lądów). Dzięki grom właśnie poznajemy wiele nowych osób i zawieramy przyjaźnie, często trwające do końca naszych dni. Wspólna zabawa to doskonały sposób na odświeżenie starych znajomości i umacnianie koleżeńskich więzów. Czasem nawet dzięki grom poznajemy tę drugą połówkę ;) Oprócz ww. korzyści, gry mogą dać nam czysto praktyczne profity...

Dzięki nim potrafimy szybko (i trafnie!) podejmować decyzje (przykłady znajdziecie np. w wielu grach strategicznych lub RPG). Kolejną dobrą stroną (i często cholernie mocną kartą przetargową, np. w poszukiwaniu pracy) naszego hobby jest to, że uczymy się języków obcych z bardzo dobrym skutkiem. Jakieś 90 procent graczy zna angielski w stopniu co najmniej podstawowym, a zdecydowana większość bez problemu poradziłaby sobie na obcym lądzie lub podczas rozmowy z nieznajomym. Następną zaletą są umiejętności myślenie abstrakcyjnego i logicznego (vide pogmatwane i trudne zagadki w Silent Hill albo zarządzanie armią we wszelakich strategiach, tudzież kombinowanie w grach RPG). Spora część graczy posiada również refleks i szybkość reakcji godną wielu sportowców (wiesz co to just frame? czy potrafisz podczas zażartej walki wykonać kombinację składającą się z wielu elementów, wymagających czasem wciśnięcia odpowiedniego przycisku w czasie ułamka sekundy? Wiesz czym jest Perfect GI w SC? Jeśli tak, to zapewne jesteś jednym ze szczęściarzy i posiadasz zdolności manualne wykraczające daleko poza średnią ;) Jako gracz jesteś istotą upartą i zawziętą, cechuje Cię silna determinacja w dążeniu do wytyczonego celu. Po prostu nie wiesz, co to słomiany zapał. Możliwe, że masz także przydatną umiejętność organizacji (organizujesz turnieje, zloty, spotkania, a nawet drobne imprezki przy grillu) – kolejny punkt dla Ciebie. Pewnie posiadasz też chęć stałego rozwoju, poszerzania swoich horyzontów i podnoszenia umiejętności, a to bardzo dobrze. I nie myśl sobie, że to jakiś mój sposób na dowartościowanie się, o nie! Wiele z podanych przykładów zostało udowodnionych naukowo, podczas specjalistycznych badań. W sumie to taki chodzący ideał z Ciebie ;) Teraz już widzisz, jak wspaniałą i cenną osobą jesteś?

I nie przejmuj się resztą, liczysz się tylko Ty. Niech spłyną po Tobie wszystkie kpiny i szyderstwa. Nie reaguj na złośliwe otoczenie, tonące w morzu stereotypów. Przysłaniające im oczy cudze światopoglądy są nic nie warte. Stój i czekaj, to wszystko minie, wytrwasz na pewno. Czekaj jeszcze chwilę, a potem podnieś głowę i dumnie ruszaj przed siebie. Jest jeszcze tyle do osiągnięcia, tyle wyborów. Wszystko przed Tobą.

A teraz możesz pokazać ten tekst np. któremuś z Twoich rodziców. Niech wiedzą ;)

Sinister ■■



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO

PORADNIK DO PES 5 – CZ. 5

Czas zająć się taktyczną stroną Pro Evo, co nie jest zadaniem łatwym, bo zgodnie z zasadą, że w naszym kraju wszyscy znają się na polityce, zdrowiu i piłce nożnej, każdy może sobie ustalić taką taktykę, na jaką ma tylko ochotę. Trzeba jednak pamiętać, że czasami jedna źle ustawiona strzałka potrafi zdezorganizować naszą grę w ataku lub obronie. *marcellus@neo-plus.pl*

Co do samych ustawień drużyny w polu, to nie będę rozpisywał się nad poszczególnymi z nich, bo jest ich po prostu za dużo. Wspomnę tylko, że najpopularniejszymi (a więc zapewne też najlepszymi) w PES5 są ustawienia 4-4-2 oraz 4-3-3. Pierwsze, wraz ze swoimi wariacjami różniącymi się ilością defensywnych/ofensywnych/bocznych pomocników, jest dość uniwersalną formacją bez specjalnego nastawienia na grę ofensywną lub defensywną. Druga formacja pozwala na dość swobodną grę skrzydłami z kontry i całkiem niezłe zagęszczenie środka pola, ale jednocześnie wystawia nas właśnie na ataki skrzydłami, a przynajmniej na ryzyko tego, że nasi skrzydłowi nie zdążą wrócić i wspomóc bocznych obrońców. Z drugiej strony – w krytycznych momentach można ją łatwo przerobić na wybitnie defensywne 4-5-1, co w formacji 4-4-2 nie tak łatwo jest osiągnąć.

■ LINIA OBRONY

Team -> Team Strategy -> Back Line

Back Line to „wychodzenie" linii obrony do przodu w momencie, gdy jesteśmy przy piłce. Trzy możliwości ustawienia Back Line możecie w zasadzie od razu ograniczyć do dwóch, bowiem ustawienia C zdecydowanie nie polecam, no chyba że w ogóle nie macie zamiaru atakować, a tylko i wyłącznie co jakiś czas kontrować, bowiem gdy Back Line ustawimy na C, to nasza linia defensywy będzie zawsze stała niemal we własnym polu karnym, co wystawia ją na częste pojedynki z rozpędzonymi napastnikami i pomocnikami drużyny przeciwnej oraz strzały z daleka. Bez solidnego (i stałego!) wsparcia dwóch pomocników defensywnych raczej sobie z tym nie poradzimy. Zostaje więc B lub A. B jest opcją uniwersalną i w zasadzie nie niesie większych zagrożeń, ale też nie skraca pola gry na tyle, żeby utrudnić przeciwnikowi rozgrywanie piłki zaraz po wejściu na naszą połowę, co z powodzeniem czyni A. Z kolei A jest stosunkowo „otwarte" na podania prostopadłe oraz kontry po skrzydłach, gdy jeden z naszych bocznych obrońców zapędzi się do ataku. Z dobrymi i szybkimi obrońcami oraz przy graniu na pułapki ofsajdowe polecam A, bez nich optowałbym za B.

■ PRESSING

Team -> Team Strategy -> Zone Press

Na A nasi zawodnicy będą często stosować pressing, co ograniczy możliwość swobodnego podawania piłki przez przeciwników oraz dryblowania, ale też sprawi, że nasi gracze będą się szybciej męczyć. Dobra opcja, gdy mamy „żywotnych" pomocników i obrońców; sprawdza się w połączeniu z Back Line na A. B jest uniwersalne – nie spowoduje nadmiernego zmęczenia naszych graczy, ale też pozwoli grać przeciwnikowi. Na C dajemy przeciwnikowi sporą swobodę grania, czyli decydujemy się na tak zwany „otwarty futbol".

■ PUŁAPKI OFFSAJDOWE

Team -> Team Strategy -> Offside Trap

Granie na pułapki ofsajdowe wymaga od naszej obrony żelaznej dyscypliny oraz obecności w składzie zawodnika z gwiazdką przy umiejętności D-Line. Jako że w większości drużyn znajduje się przynajmniej jeden taki piłkarz, to zazwyczaj spokojnie można grać na A lub B, ale też zależy to od ustawienia Back Line – przy ustawieniu Back Line na C można ofsajdy ustawić tak samo – rzadko kiedy zdarzy się, że zagranie prostopadłe będzie miało szansę w ogóle przejść. Przy Back Line na B ustawiłbym Offside Trap na A, a przy Back Line na A ustawiłbym raczej Offside Trap na B ponieważ nasza linia defensywy i tak będzie stać niemal na linii środkowej. No chyba, że w składzie mamy sporo świetnych obrońców (AC Milan, Włochy, Juventus, Anglia...) – wtedy A jest idealnym rozwiązaniem.

■ KONTRATAK

Team -> Team Strategy -> Counter Attack

Wbrew pozorom ustawienie Counter Attack ma spore znaczenie dla naszej obrony, bowiem gdy ustawimy na A, zawodnicy naszej przedniej formacji będą czekać na piłki tuż przy defensorach przeciwnika i nie będą wracać się do obrony. Z jednej strony można w ten sposób utrudnić przeciwnikowi rozgrywanie piłki pomiędzy obrońcami, ale z drugiej – po przejściu połowy przeciwnik będzie miał większą swobodę grania. Spore znaczenie ma też cała formacja naszej drużyny – przy 4-3-3 grałbym raczej B niż A, bo zrezygnowanie z aż 3 zawodników na rzecz kontry wydaje mi się marnotrawstwem, przy 4-4-2 oraz ustawieniach z jednym napastnikiem wybór należy do Was. Tak czy inaczej – C raczej nie polecam, bo nawet drużyny lubiące atak pozycyjny i grę defensywną czasami mają okazję do kontry.

■ STRZAŁKI W ATAKU

Individual -> Attack

Każdemu z graczy na boisku możemy przydzielić dwie strzałki, które wyznaczą kierunki w jakich będzie się poruszał. Możliwości jest sporo, bo aż osiem, a każda z nich niesie ze sobą pewne konsekwencje – nie mogę dać jakichś konkretnych rad, ale posługując się kilkoma przykładami postaram się wyjaśnić, co mogą nam dać lub co mogą utrudnić poszczególne ustawienia strzałek. Generalnie hołduję jednej prostej zasadzie – strzałki powinny być ustawione tak, żeby zbiegający w danych kierunkach zawodnicy zbytnio sobie nie przeszkadzali i nie ściągali niepotrzebnie obrońców w jedno miejsce.

Zajmijmy się ustawieniem 4-3-3, chyba najpopularniejszym w tej części gry. Mamy w nim (zazwyczaj) tylko jednego klasycznego napastnika (CF) oraz dwóch skrzydłowych (WF). W wypadku napastnika nie ma większego problemu – podstawową strzałką jest do przodu, ale jeżeli jest to zawodnik z gwiazdką przy Post Player, to można mu też dać strzałkę do tyłu, by podczas ataku pozycyjnego (lub początkowej fazy kontry) wracał się po piłkę i odgrywał ją do skrzydłowych. W przypadku skrzydłowych ustawienie strzałek jest dość proste – można dać im strzałkę do przodu, by biegali wzdłuż linii oraz/lub skośną tak, by ścinali w stronę pola karnego. Ewentualnie może też być strzałka ustawiona pod skosem do przodu, w kierunku linii bocznej, ale wtedy zawodnik rzadziej zagości w polu karnym, za to będzie rozciągał obronę przeciwnika.

Co do pomocników w 4-3-3, to wiele zależy od tego jaki wariant obierzemy – możemy grać np. z dwoma pomocnikami ofensywnymi i jednym defensywnym, lub też z dwoma DMF i jednym AMF. W przypadku jednego defensywnego pomocnika lepiej dać mu strzałkę do tyłu. Przy dwóch DMFach jednemu z nich można dać strzałkę do przodu i do tyłu, bo inaczej możemy mieć problemy z rozgrywaniem piłki w ataku pozycyjnym, zaś drugiemu tylko do tyłu (można dać pod kątem tak, by chronił jakiś słabszy punkt naszej obrony – na przykład ubezpieczał bocznego obrońcę). Z kolei jeden pomocnik ofensywny powinien mieć strzałki w obu kierunkach – do tyłu, by wracał się po piłkę i ułatwiał jej rozgrywanie (szczególnie na „słabszej" stronie, tam gdzie gra nasz bardziej defensywnie usposobiony DMF) i do przodu, by wspomóc samotnego napastnika. Przy dwóch AMF jednemu możemy dać strzałkę do tyłu i do przodu, a drugiemu wyłącznie do przodu. Oczywiście przydałoby się, by ten AMF, który najczęściej wraca się po piłkę, miał gwiazdkę przy Playmaking.

Z obrońcami jest nieco większy problem – szczególnie bocznymi – w PES5 generalnie mają oni tendencję do zbiegania ku środkowym obrońcom, gdy jesteśmy w posiadaniu piłki i często okazuje się, że znajdują się po prostu za daleko, by uchronić nas przed kontrą po skrzydle, szczególnie po stratach w środku pola. Nawet ustawienie strzałek w ataku do tyłu niewiele pomaga (jeżeli któryś z Was wpadł na pomysł, jak temu zaradzić, to proszę o podzielenie się rozwiązaniem tego problemu z pozostałymi maniakami PESa). Tak czy inaczej – ustawienie strzałek w ataku obrońcom również się przydaje. Środkowym można dać wyłącznie do tyłu (no chyba, że chcemy, by jeden z nich włączał się do ataku, ale w takim wypadku nie można zapomnieć o asekuracji jego pozycji np. bocznym obrońcą lub defensywnym pomocnikiem). Z bocznymi jest nieco trudniej, próbowałem na przykład dać im strzałki do tyłu pod kątem w kierunku linii bocznych boiska, ale nadal dość często nie trzymali się wyznaczonej pozycji i zbiegali do środka. To, czy damy im strzałki do przodu zależy w dużej mierze od naszego stylu gry – jeżeli lubimy grać ofensywnie (zarówno szybkim atakiem, jak i pozycyjnym), to strzałki bezwzględnie dać trzeba, nawet ryzykując nadzianie się na kontrę; dzięki temu będziemy mogli szybko stworzyć przewagę pod bramką przeciwnika, a boczni obrońcy pomogą też w rozgrywaniu piłki. Gdy gramy defensywnie, to dajemy strzałki do tyłu, ale wtedy boczni obrońcy sami z siebie rzadko będą gościć na połowie przeciwnika.

Widzicie mniej więcej, jak to wygląda – jest to może nieco zagmatwane, ale gwarantuję, że po kilku meczach i eksperymentach z ustawieniami strzałek, będziecie wiedzieć, jakie są skutki poszczególnych ustawień. Ogólna zasada jest bowiem prosta – strzałka do przodu daje nam bardziej ofensywne usposobienie, a do tyłu bardziej defensywne, oczywiście wtedy, gdy jesteśmy w posiadaniu piłki. Gdy nie damy żadnej strzałki, to decyzję o włączeniu się gracza do ataku lub zostaniu w obronie podejmie gra na postawie (jak przypuszczam) współczynników Attack, Defence oraz Agression i tak na przykład boczny obrońca z Attack wyższym niż Defence oraz sporym Agression bardzo chętnie będzie zasuwał do przodu.

■ STRZAŁKI W OBRONIE

Individual -> Defence

Tu jest o wiele prościej – tylko trzy ustawienia – Low, Medium i High. Zasadniczo Low dajemy tylko najbardziej wysuniętym napastnikom lub skrzydłowym i tylko wtedy, gdy mamy zawodników w środku pola, którzy popracują za nich w obronie. Dzięki temu nasz napastnik będzie się zawsze trzymał blisko linii obrony przeciwnika, co może nam ułatwić wyprowadzenie kontry. Medium to Medium – zawodnik z tak ustawioną strzałką będzie wracał do obrony, ale nie tak szybko, jak zawodnik z ustawionym High. Różnica polega głównie na szybkości reakcji – zawodnicy z High od razu po stracie piłki gnają do tyłu, ale także na „głębokości" ustawienia się – zawodnik z Medium podejdzie dalej niż zawodnik z High. Generalnie zasada jest taka, że obrońcom i pomocnikom defensywnym dajemy na High, pozostałym pomocnikom (SMF, AMF, CMF) i napastnikom oraz skrzydłowym na Medium, a na Low jednemu, góra dwóm najbardziej ofensywnym zawodnikom w drużynie. Ale można też eksperymentować i grać na przykład defensywą na Medium, a defensywnym pomocnikiem (pomocnikami) na High, co przy dobrze ustawionych strzałkach w ataku oraz Backline na A da nam szansę na założenie pressingu od razu po wejściu przeciwnika na naszą połowę boiska i dodatkowe skrócenie pola gry.

■ MASTER LEAGUE

Młodzi zawodnicy to przyszłość naszego zespołu, gdy chcemy przez długie lata dominować w Master League (lub szybko awansować do pierwszej ligi z defaultowym składem leszczy). Można ich stosunkowo tanio (lub bardzo tanio) kupić, a są naprawdę świetną inwestycją. Oto kilka „okazji".

Bramkarze: Yohann Pele, Marshall

Obrońcy: De Jong, Heitinga, Ebondo, Felipe

Pomocnicy: Nuri Sahin, Cesc Fabregas, Farfan, Iniesta

Napastnicy i skrzydłowi: Owusu Abeyie, Park Chu Yung, Babel

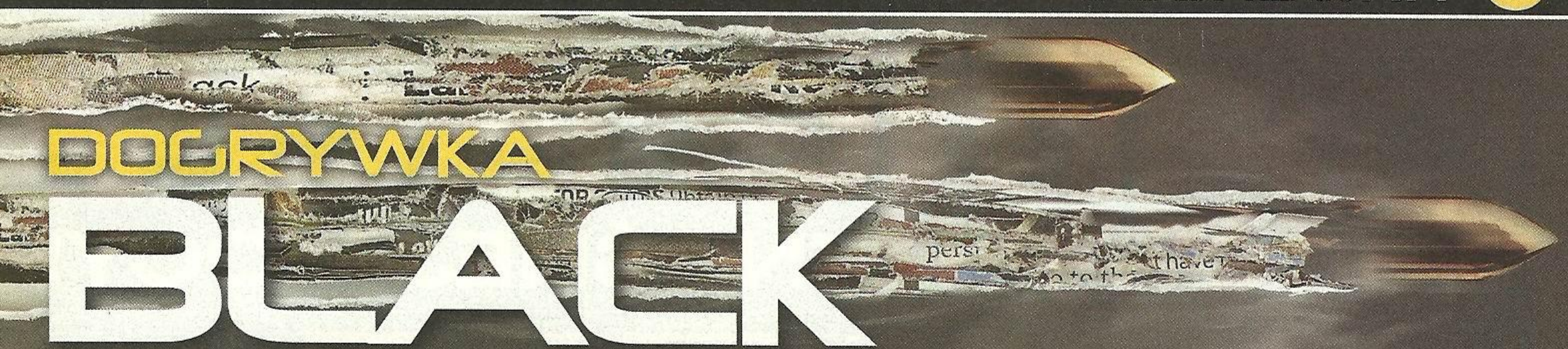
TURNIEJE, TURNIEJE... RELACJE

CHRZANÓW CUP – 25 LUTEGO 2006

25 lutego objazdowy cyrk, znany jako Scena PES, zawitał do Chrzanowa, gdzie miał miejsce turniej organizowany przez Beethovena. Impreza odbywała się w magicznym lokalu... z zewnątrz wyglądał na pub co najwyżej na 30 osób, a w środku całkiem nieźle bawiło się ponad 60 żądnych krwi zawodników, i to bez specjalnego ścisku. Emocji nie brakowało, także tych poza boiskowych. W pucharowej fazie turnieju, nagle wyłączono prąd... Wierzcie mi, że było wesoło... do momentu gdy Pani z obsługi nie poinformowała nas, że ostatnio też nie było prądu i to przez 4 godziny Na szczęście Chrzanów Cup nie został zapamiętany jako ten pierwszy, który nigdy nie został dokończony. Późnym wieczorem odbył się emocjonujący finał, w których wystąpili przedstawicie ścisłej czołówki polskiego PESa – Sado vs Arek Loda. Niestety, Arek postanowił zanotować spadek formy właśnie w finale i dosyć gładko uległ świetnie dysponowanemu przedstawicielowi Warszawy.

Dla N+, Brat

Pierwsza czwórka: 1. Sado; 2. Arek Loda; 3. Odin; 4. Esiek



DOGRYWKA
BLACK

Black podniósł nam ciśnienie, ale nie okazał się przełomem, jakiego oczekiwaliśmy.

Gulash: Kilka dni temu dostałem SMSa od kumpla. Wiadomość wyglądała tak: „Gram w Black. Co za odmóżdżacz. Biedne dzieci." Prowokator, czy...?

Matt: Fakt – nie ma tu wind, nie ma zablokowanych zamków w drzwiach, nie ma kluczy do zebrania, a sypaniem tysięcy pocisków na lewo i prawo można się rzeczywiście niezdrowo podniecić. Jednak w Black jest chyba coś więcej... Bonusy i pochowane dodatki, na które nie każdy ma czas lub wystarczająco dużo determinacj.

Blizzard Beast: Szkoda tylko, że te dodatki są kompletnie zbędne. Nie ma najmniejszej różnicy, czy zrobię cztery z dodatkowych zadań, czy sześć, bo nic to po prostu nie daje, oprócz satysfakcji. To ma być system motywacyjny? Głębia to złożoność systemu, różnorodne bronie, które zmieniają diametralnie sposób przejścia misji, nieliniowość, możliwość przejścia poziomu na setki sposobów, odkrycia sposobu otwarcia jakiegoś pomieszczenia za setnym podejściem – to setki, tysiące innych rzeczy, których Black, niestety, nie ma.

Gulash: A jednak Black to prawdziwe mistrzostwo świata, jeśli chodzi o samotną rozpierduchę. Chyba nie będę specjalnie oryginalny, ale moja ulubiona sekcja znajduje się na poziomie Asylum i rozpoczyna się od pomieszczenia z prysznicami. Shotgun w łapie i sporo nieprzyjaciół, pękająca w efekcie wystrzałów glazura, sypiący się na wszystkie strony gruz, a potem zejście po schodkach do sporej hali z antresolą na górze. Tam trochę się nameczyłem, zanim wpadłem na pomysł, by wbić się na górę i przeć przed siebie niczym przecinak, cały czas pozostając w ruchu, ciskając granat za granatem na dół i zasypując nadbiegających przeciwników gradem kul. Intensywne, to mało powiedziane. Czułem się jak rozpędzony samochód z Burnouta, na maksymalnym turbosie, zaliczający takedown za takedownem. Jak to wyglądało u Was?

Matt: Asylum jest genialne, a sala z prysznicami (żywcem zabrana z filmu *Twierdza*) to klasa sama dla siebie. Komora w Black podobała mi się niemal tak bardzo, jak w Painkillerze, a fakt, że autorzy tak chętnie do niej sięgają, oznacza, że klimat „strzelania pod prysznicami" ujął nie tylko nas. Ale nie tu męczyłem się najbardziej. Dosłownie ocean wylanych łez i od groma wyrzeczeń kosztowała mnie ostatnia plansza – Spetriniv Gulag, a konkretnie jej ostatnia faza. Nagle zostałem zamknięty w olbrzymim pomieszczeniu, do którego zaczęli wsypywać się przeciwnicy. Jedni wyposażeni w shotguny, inni w wyrzutnie rakiet, a jeszcze inni od razu pozajmowali swoje miejsca w gniazdach z karabinami. M-A-S-AK-R-A! Z tej racji, że nie można zrobić save'a w połowie poziomu, moja konsola pracowała dwa dni, zanim ostatecznie udało mi się oczyścić to cholerne pomieszczenie z nieprzyjaciół.

BB: Foundry! Ten poziom jest przekozacki! Pokazałem go już chyba wszystkim znajomym! Huta jest genialna – klimatyczna, długa, różnorodna. Zdetonowanie miny na polu minowym, i fakt, że chwilę później wszystkie okoliczne ładunki zaczynają wybuchać wznosząc w górę chmury pyłu i ziemi, spowoduje u każdego szeroki uśmiech na twarzy. Szerszy może spowodować tylko dwójka idiotów, którzy stojąc na olbrzymim zbiorniku z paliwem myślą, że znaleźli świetne miejsce, z którego mogą bezkarnie nas ostrzeliwać. Kierujemy lufę karabinu na zbiornik – seryjka – i idioci lecą do nieba. Dosłownie i w przenośni. A już wysadzenie w powietrze tych MEGAKOLOSALNYCH zbiorników na końcu misji, kiedy w powietrze wzbijają się kilkudziesięciometrowe słupy ognia – to już prawdziwa masakra.

Gulash: Ach, te zbiorniki były też konkretne. Ale coś mnie boli. Alex Ward z Criterion powiedział tak: „Koncentrujemy się na trybie single player i chcemy wprowadzić kilka innowacji do shooterów fpp. Zresztą pierwsze Halo też nie miało sieciowego multiplayera, i jakoś nikomu to nie przeszkadzało." Szanowny panie Ward, Halo miało split screena, coopa i możliwość łączenia konsol, i z tego, co wiemy bardzo wiele osób korzystało z tych opcji. Uważam, że multiplayera w Black nie ma z prozaicznego powodu – nie udałoby się utrzymać takiej jakości grafiki przy w miarę płynnej animacji. A jednak normalnie jak Warda czy jego ziomka spotkam, to zatłukę – przecież ten kapitalny engine, to rewelacyjnie dopracowane sterowanie i ten feeeling utracony dla multi...

BB: Pewnie, że brak multiplayera to jedna z największych wad Blacka. Myślę, że to technologia ograniczyła Criterion, a jeszcze bardziej to, że gra ukazała się na dwie konsole. Podejrzewam, że gdyby był to Xboxowy exclusive, gra śmigałaby po Live aż miło. Z drugiej strony – wszystko da się obejść. Wrzucenie kilku małych i ograniczonych jeśli chodzi o rozpierduchę leveli, botów i splita nawet na dwóch nie wydaje się leżeć poza umiejętnościami twórców Burnouta. Zastanawiając się jednak nad sposobem rozgrywki. Co ten multiplayer miałby oferować? Deathmatch? Ta gra jest tak szalona, szybka i nastawiona na rozpierduchę, że żadnych poważnych, drużynowych rozgrywek i wspólnego wykonywania zadań sobie nie wyobrażam.

Gulash: No, ale przecież ustaliliśmy, że ta gra nie miała być i nie jest głęboka. Myślę, że zwykły DM na szesnastu graczy zaspokoiłby moją chorą żądzę mordu. Ale możesz mieć rację.

Matt: A ja myślę, że wyleciał on z gry wraz z połową efektów specjalnych oraz broni, które autorzy zdecydują się umieścić... w sequelu. Może był niedopracowany, może niedokończony lub w ogóle nie rozpoczęty, a może po prostu nie było pomysłów, aby rozsądnie obudować go w tryby. Osobiście życzyłbym sobie takiego multiplayera, jaki Bungie przygotowało do HALO 2, a Rare do stareńkiego Perfect Dark. Nie ukrywam jednak, że teraz, po dwóch miesiącach grania w Black, tyknąłbym już nawet multi-tryb na wzór Killzone'a. I przyznam, że nie dałbym Black oceny 9 właśnie z powodu ukierunkowania na pojedynczego gracza – tu się zbyt fajnie strzela i demoluje wszystko wokół, aby nie móc bawić się potem ze znajomymi lub botami!

Gulash: Wracając jeszcze na moment do Burnouta i plakietki „Burnouta FPSów", którą zdaje się tym razem przykleili grze sami autorzy, to jest z tym wszystkim jakaś lekka ściema. Naoczni świadkowie twierdzą, że jeszcze pół roku temu Black wyglądał nieco inaczej i faktycznie bardziej przypominał Burnouta. Miał dwa, trzy razy więcej przeciwników, mocno zaakcentowany klimat Burnouta z wielkimi napisami i nagrodami (punktami!) wyskakującymi przy co lepszych zabójstwach, ściszenie dźwięku przez potężnym wybuchem... Krótko mówiąc – był bardziej zabawowy, luźny, niż stara się być teraz z tymi wszystkim ciemnymi, poważnymi filmami przed misjami. Sam nie wiem, czy podobałoby mi się takie rozwiązanie – od radosnego Takedowna wolę jednak nieco mroczniejsze Revenge.

Matt: Chciałbym, aby po każdym celnym strzale na ekran wysypał się wielki, złoty napis DOUBLE COMBO, TRIPLE KILL, czy WICKED SICK! Gdyby w Black pojawiły się wielkie napisy podkreślające każdą dekapitację, gdyby gdzieś tam w rogu ekranu świecił sobie licznik ofiar, a w samej grze pojawiły się dopałki, boosty, czy... medale – wówczas nazwałbym Blacka „Burnoutem FPSów".

BB: Wcale nie przepadam za tymi napisami SUPER HIPER COMBO ULTRA POWER BOOST BONUS. Ale bez nich... Black się nie wyróżnia. Gdyby z tej demolki zrobiono prawdziwy arcade, to byłby to tytuł jedyny w swoim rodzaju, coś świeżego, nowego. A tak? Wyszła gra, w której idę przez level i patrzę – to jest lepsze niż w Killzone, tamto gorsze, to znowu lepsze – i tak w kółko. Nigdy nie myślę – o, tu jest po prostu inaczej niż w Killzone, w Halo, Perfekcie i setkach innych gier... Dlatego, paradoksalnie uważam, że taka „proburnoutowa" orientacja mogłaby Blackowi pomóc się wyróżnić, choć klimat arcade to nie jest coś, dla czego dałbym się pokroić, jak, khem khem, niektórzy z tu obecnych.

Matt: W ogóle doklejanie etykietek jest słabe. Marketingowcy czasami szkodzą tylko produktowi, vide Halo-killer dla Killzone'a, czy pożeracz Gran Turismo dla Forzy. Przyznam, że gdybym nie słyszał szumnych słów Warda, prawdopodobnie nigdy nie doszukiwałbym się w Black żadnego Burnouta strzelanek. Fakt, tempo akcji jest momentami przytłaczające, a demolka taka, że nie oddycham, ale... trochę to za mało na rewolucję, jaką był swego czasu B3: Takedown. Super się strzela, fajnie demoluje szyby i kapitalnie celuje, ale – litości – kiedy gram w Black, to jakoś nie wilgotnieję.

Gulash: Po „Burnoucie FPSów", którego przestano jednak używać, autorzy przerzucili się na znacznie słabsze „Gun porn". A ja nie czuję podkreślanego przez Was w zapowiedzi i recenzji fetyszyzmu broni palnej w tej grze – fakt, ładne są spluwy, ale przecież w każdym fppie powinny być ładne, bo kurde blaszka zajmują kawał ekranu przez całą grę!

Matt: Nie podoba mi się wygląd Kałacha, nie podoba mi się Uzi, a do czarnej listy dopiszcie także wyrzutnię granatów. Wymienione przeze mnie fuzje wyglądają zbyt plastikowo– znacznie bardziej wolę ciężkie i pordzewiałe gnaty z Killzone'a. Dokładnie z tego samego powodu nie przypadł mi do gustu wygląd pukawek – zabawek z Perfect Dark Zero, że nie wspomnę o HALO 2, gdzie lasery i plazmy zanieczyszczały powietrze. W Black liczy się jednak coś innego – niespotykana SIŁA OGNIA! Porównajcie ją do dowolnie wskazanej strzelanki fpp, a otrzymacie coś na wzór zestawienia Trabanta z Mercedesem. W Black aż chce się strzelać i patrzeć, jak otoczenie pokrywa się dziurami, iskrami i dymem. Określenie „militarnej pornografii" jest jak najbardziej na miejscu – jeszcze nigdzie tak dobrze i soczyście sobie nie postrzelałem!

BB: Fetysz broni palnej to dla mnie pieczołowitość jej wykonania, a także potworny nacisk na oddanie ogromnego powera, który w niej drzemie. Najlepiej oddaje to filmik w menu – dźwięk tych broni, szczęk zamka, cichutkie „klik" przy obrocie bębna w Magnumie, zbliżenia na każdy, najmniejszy szczegół, lecąca w zwolnionym tempie łuska – to jest właśnie ta anatomiczna pornografia. Efektem ubocznym tego jest siła tych broni w grze – jej zdolność do obracania wszystkiego w perzynę. Ja w przeciwieństwie do Matta nie mam problemu z samym jej wyglądem, mam natomiast z jej „najednokopytowością". Dla mnie czasy, w których w grze z piętnastu broni ponad połowa to identyczne w zachowaniu karabiny, bezpowrotnie minęły. Chciałbym więcej zależności między pukawkami, niż wygląd i pojemność magazynka. Jak w Perfect Dark. Jeśli porównamy właściwości uzbrojenia w tych grach wyjdzie nam, że Perfect jest TOCĄ FPSów, a Black – Ridge Racerem. Wolę TOCĘ.

Gulash: A ja Ridge Racera Type 4. Do którego Blackowi, mimo niewątpliwego uczucia, jakim go darzymy, sporo brakuje. Myślę, że multiplayer, więcej misji i głębi zobaczymy w dwójce. I może być tak, że niekoniecznie na next-genach (vide God of War 2 na PS2 za rok!).

Matt: Sequel jest już w drodze, daję sobie rękę uciąć. Tymczasem w moim mini-rankingu strzelanin fpp Black okupuje silne trzecie miejsce. Jest krótszy i ma słabsze bronie niż Killzone i nie jest tak chory, a jednocześnie rozrywkowy jak Painkiller. Stężeniem akcji spokojnie jednak deklasuje oba te tytuły, a także wszystko, co na polu FPSów kiedykolwiek zaistniało. No bo zastanówcie się... W jakiej innej strzelance ubiliście 2800 nieprzyjaciół? ■ ■

NAOCZNI ŚWIADKOWIE TWIERDZĄ, ŻE JESZCZE PÓŁ ROKU TEMU BLACK WYGLĄDAŁ NIECO INACZEJ I FAKTYCZNIE BARDZIEJ PRZYPOMINAŁ BURNOUTY. MIAŁ DWA, TRZY RAZY WIĘCEJ PRZECIWNIKÓW, MOCNO ZAAKCENTOWANY KLIMAT BURNOUTA Z WIELKIMI NAPISAMI I NAGRODAMI (PUNKTAMI!) WYSKAKUJĄCYMI PRZY CO LEPSZYCH ZABÓJSTWACH, ŚCISZENIE DŹWIĘKU PRZEZ POTĘŻNYM WYBUCHEM...

GAME BOY

8 BITÓW PRZENOŚNEJ MOCY!

TECHNIKALIA

Procesor: Z-80 8-bit Custom CPU | Zegar: 4.19 MHz | Pamięć RAM: 64 Kbit RAM, 64 Kbit Video RAM | Rozmiary (w milimetrach): 148 x 89 x 32 | Maksymalna rozdzielczość: 160 x 144 | Paleta kolorów: 4 odcienie szarości | Dźwięk: 4 kanały mono | Pojemność carta: do 64 Mbitów

DYKTATOR HANDHELDÓW

Przenośne gadżety do grania zawsze cieszyły się szaloną popularnością. Grające breloczki, mini zabawki z tetrisem na pokładzie, czy innymi wesołymi układankami były, są i w dalszym ciągu będą produktami pierwszej potrzeby. Nic jednak nie było w stanie przygotować graczy na to, co wiosną 1989 roku opuściło laboratoria firmy Nintendo. GameBoy zmienił wszystko, a rynek przenośnej rozrywki wywrócił dosłownie do góry nogami. Oto narodziła się pierwsza dedykowana grom konsola, która nie tylko spokojnie mieściła się w kieszeniach co większych spodni, ale dodatkowo proponowała obcowanie z ogromną biblioteką gier. Praktycznie od pierwszego dnia premiery GameBoy totalnie zdominował rynek przenośnych konsol, a jego marka zbudowała wokół siebie tak ogromną rzeszę wyznawców, że nawet mocarne PlayStation Portable nie potrafi skutecznie się przez nią przebić.

Wróćmy do korzeni GrajChłopca. Jasne, jeśli spojrzycie na obecnie obowiązujące standardy, to specyfikacja techniczna GameBoya wzbudzić może co najwyżej śmiech politowania i niezdrowe skojarzenia z kalkulatorem, ale siedemnaście lat temu sprawy wyglądały zupełnie inaczej. Pomijając fakt, że konsolę wyposażono w monochromatyczny i niepodświetlony ekranik LCD (rozpoznający zaledwie cztery odcienie szarości), a procesor główny nie proponował żadnych (nawet jak na tamte czasy) efektów specjalnych – grający półświatek padł przed kieszonsolką na kolana. Wystarczył prosty Tetris, niepozorna platformówka Super Mario Land i jedna część przygodowej Zeldy, aby GameBoy wykosił całą (niewielką, ale zawsze) konkurencję i został obiektem kultu. Jak dowiecie się z kolejnych odcinków Retro, niejeden producent przenośnych konsol próbował zabrać GameBoyowi pałeczkę lidera, ale to się nikomu i nigdy nie udało. Nieważne, że Atari Lynx, Sega Game Gear, PC Engine GT, czy Neo Geo Pocket Color powstały znacznie później i zaproponowały więcej dobrego zarówno w temacie mocy obliczeniowej, jak i estetyki wykonania. Żaden z konkurentów nie miał prawa zbliżyć się do popularności Game Boya, a każda konsola, która stanęła z nim w szranki, po kilku miesiącach najzwyczajniej w świecie znikała z rynku. Dlaczego?

Cóż, przenośne Nintendo miało po swojej stronie masę atutów, ale jednym z najważniejszych była żywotność systemu. Umówmy się, że od przenośnych konsol domagamy się przynajmniej tego, aby działały długo i niezawodnie. O ile GameBoy na jednym zestawie AA potrafił działać ponad dziesięć godzin, tak akumulatory konkurentów rzadko wyciskały 120 minut. Nic dziwnego, wszak ich skomplikowane podzespoły potrzebowały znacznie więcej energii, niż proste mechanizmy w zabawce Nintendo. Inna sprawa, że konkurencyjne maszyny były drogie – znacznie droższe niż koszt zakupu GB, a w związku ze sporymi gabarytami nie dało się bezproblemowo nosić ich w kieszeniach.

Skupmy się na genezie GameBoya. Projekt przenośnej konsoli ma prawie 20 lat, a narodził się w laboratoriach wielkiego N w 1987 roku. Szef Nintendo – Hiroshi Yamauchi był przekonany, że przy pomyślnych wiatrach firma rozprowadzi 25 milionów urządzeń w ciągu zaledwie trzech lat. Skąd tak optymistyczne przewidywania? Cóż, Yamauchi obserwował rewelacyjną sprzedaż Nintendo Entertainment System i doskonale zdawał sobie sprawę, jak dużym powodzeniem cieszą się proste, przenośne zabawki Game & Watch. A GameBoy to projekt, który w prosty sposób połączyłby najlepsze cechy obu tych światów.

W 1989 roku, a więc w momencie premiery GB, technika była na tyle ograniczona, że handheld Nintendo zaopatrzono w nie najlepszy, monochromatyczny i dosyć ciemny wyświetlacz, który mógł pochwalić się całymi czterema odcieniami szarości. W kwestii barw stanowisko Nintendo było jasne i przejrzyste – konsola nie będzie miała kolorowego wyświetlacza z tej racji, że GameBoy nie tylko kosztowałby wówczas więcej, ale baterie wystarczyłyby na zaledwie dwie (a nie dziesięć!) godzin zabawy. W dwa lata po tym, jak Gunpei Yokoi zmontował pierwszy prototyp handhelda – montaż GameBoya ruszył pełną parą. Do roboty wzięli się także developerzy Nintendo, a ponieważ konsolka nie była trudna w programowaniu, szybko powstało na nią mnóstwo bardzo dobrych tytułów.

Na pewno domyślacie się, że takie gry, jak Mario i Zelda odegrały kluczową rolę w sprzedaży urządzenia, ale nawet one musiały pokłonić się przed miażdżącą potęgą Tetrisa! O tak, proste puzzle wymyślone przez rosyjskiego matematyka Alexeya Pajitnova sprawiły, że do handhelda Nintendo przekonały się obłędne masy ludzi! Dzięki tej banalnej i niesamowicie wciągającej grze, GameBoy zagościł nawet w kieszeniach osób, które niespecjalnie miały ochotę bawić się z maskotkami Nintendo. To głównie za sprawą Tetrisa sprzedaż GameBoya znacznie przerosła oczekiwania firmy. Wizja dwudziestu pięciu milionów sprzedanych konsol w ciągu trzech lat szybko okazała się śpiewem przeszłości. Dacie wiarę, że w tym czasie Nintendo pozbyło się ponad trzydziestu dwóch milionów zabawek? „W samochodzie, w autobusie, w szkolnej bibliotece... Wszędzie gdzie rodzi się niebezpieczeństwo nudy i długiego czekania, GameBoy zawsze jest pod ręką." – mówili rozochoceni gracze – „Można grać na konsoli, bawić się świetnymi tytułami i jednocześnie nie siedzieć w dusznym domu przed telewizorem."

GameBoy okazał się strzałem w dziesiątkę – do początku 2005 roku konsolę kupiło blisko 120 milionów osób! Kłaniamy się przed mocą Nintendo. Nawet jeśli sprzedaż kolejnych stacjonarnych konsol niespecjalnie im wyjdzie, kolejne Game Boye będą napędzać Big N jeszcze przez wieki!

ORKIESTRA

8-bitowy GameBoy to nie tylko gry. Pięć lat temu polska ekipa Gameboyzz zaczęła używać handhelda, jako instrumentu do tworzenia muzyki. Wszystko zaczęło się bardzo niewinnie – sześcioosobowa grupa studentów z Wrocławia nagrała na GameBoyu kilka luźnych dźwięków i odtworzyła je przed publicznością na Międzynarodowym Biennale Sztuki Mediów. Grupa potraktowała swój występ jako żart, ale szybko okazało się, że ich pomysł wygrał festiwal! Gameboyzz Orchestra z miejsca otrzymała zaproszenia na kolejne koncerty i doczekała się ogromnych rzeszy naśladowców. Jak widać, ludzie tęsknią za oldshoolowym, surowym i nieco kiczowatym brzmieniem 8-bitowych gier. Tworząc muzykę, Gameboyzz Orchestra posługiwała się niegdyś wyłącznie starymi, 8-bitowymi handheldami oraz specjalnie napisanym oprogramowaniem Nanoloop. To smutne, ale Gameboyzz z powodzeniem radzą sobie głównie w Niemczech, Austrii i Francji, zaś w Polsce nie słyszało o nich zbyt wiele osób. Polak potrafi – niestety, z reguły poza granicami kraju...

SUKCES ZA SUKCESEM!

GAME BOY POCKET

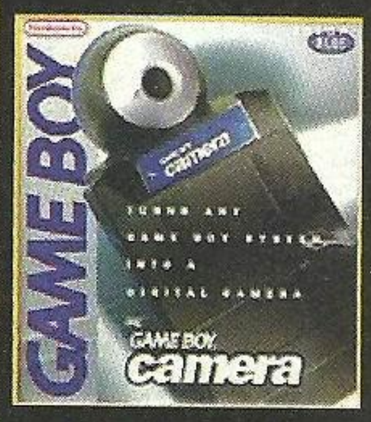
Siedem lat po premierze sprzedaż GameBoya osiągnęła magiczny pułap 50 milionów sztuk. Kiedy jednak okazało się, że coraz mniej osób sięga po przenośną maszynę Nintendo, firma doszła do wniosku, że czas już wprowadzić pewne zmiany. Także i tym razem Hiroshi Yamauchi zwrócił się z prośbą do Gunpei Yokoi, cenionego i uznanego pracownika firmy, który nie tylko zaprojektował pierwszego GameBoya, ale odpowiadał także za eksperyment o nazwie Virtual Boy.

Nowy, zmniejszony GameBoy Pocket wylądował w sklepach w 1996 roku, jednak pomijając jego lekko zmniejszone gabaryty (124 x 76 x 23 mm) i lepszy wyświetlacz, reszta podzespołów pozostała praktycznie bez zmian. Mimo siedmiu lat, Nintendo nadal nie zdecydowało się na zastąpienie monochromatycznego ekranu kolorową matrycą. Udało się jednak poprawić wydajność handhelda. Dwie baterie AAA zapewniały ponad dziesięć godzin ciągłego grania, a zmniejszone o jedną trzecią gabaryty pozwalały chować konsolkę nawet w najciaśniejszych kieszeniach spodni. O ile w poprzednim modelu konsoli Nintendo montowało zielonoczarne wyświetlacze LCD, tak GameBoy Pocket szczycił się już prawdziwym czarno-białym ekranem. Niestety, w całym tym szaleństwie projektowania konsoli, firma zapomniała umieścić w GameBoy Pocket wskaźnika zużycia baterii. Błąd ten oczywiście naprawiono wraz z nowymi partiami konsol.

Musicie przyznać, że Nintendo to mistrzowie recyclingu. Debiut GB Pocket sprawił, że świat ponownie zachorował na punkcie tego handhelda, mimo iż Pocket nie był wcale mocniejszy od większego brata. Sklepy hurtowo składały zamówienia na konsolę, a developerzy z zapałem pisali nowe gry. Do końca 1997 roku sprzedaż GameBoya osiągnęła pułap 60 milionów sztuk! Ogromna szkoda, że twórca i ojciec GameBoya nie mógł cieszyć się sukcesem swojej maszynki. Gunpei Yokoi zginął w wypadku samochodowym w kilka dni po premierze Pocketa. RIP.

GAME BOY LIGHT

Dopiero osiem lat po premierze pierwszego GameBoya, inżynierowie Nintendo wpadli na pomysł, by zamocować w nim niewielką lampkę, która podświetli wreszcie ekranik konsoli. Co ciekawe, GameBoy Light nie emitował białego, czystego światła, a jedynie zieloną poświatę, która bardziej kojarzyła się z rozjarzonym neonem. Zabieg najwyraźniej był konieczny, aby GameBoy Light przy podświetlonym ekranie i na dwóch bateriach AA spokojnie przepracował dwanaście godzin. Light nigdy nie opuścił granic Japonii, a tym samym jest bodajże najrzadszym modelem GameBoya, jaki kiedykolwiek pojawił się na rynku. GB Light zbudowany została w oparciu o model GB Pocket – a to oznacza, że był niemal o połowę mniejszy od pierwszego GameBoya. Na dokładkę GB Light przy zgaszonej lampce wyciskał nawet dwadzieścia godzin nieustannej pracy!



APARAT I DRUKARKA

Jednymi z najbardziej mocarnych dodatków do GameBoy Pocket był mikro aparat robiący niewielkie zdjęcia oraz nikczemnych rozmiarów drukarka do przelewania ich na papier. Kamerka nie była trudna w obsłudze – wystarczyło wpiąć ją w slot na carty, a podawany przez nią obraz obserwować na monochromatycznym ekranie konsoli. Na tym jednak nie koniec. Niespełnieni graficy zawsze mogli pobawić się edytowaniem zdjęć przy pomocy prostego programu graficznego. Wiecie – dorysować babci brodę, zamalować wujkowi przednią jedynkę lub powiększyć mamie uszy. Co ciekawe, tak zdefiniowanej twarzy można było używać w grach, które wspierały to urządzenie.

Natomiast jeśli chciało się utrwalić obrazek na papierze, przydatny okazywał się Pocket Printer – drukarka, do której wsadzało się niewielkie rolki samoprzylepnych karteczek. Fajna sprawa, każde zdjęcie wyplute przez Pocket Printer można było nakleić w widocznym miejscu, tak, aby wszyscy je widzieli. Obecnie, zarówno aparat i drukarka do GameBoya prezentują się jak antyczne relikty. Niska rozdzielczość zdjęć, cztery odcienie szarości – pierwszy lepszy telefon komórkowy stać obecnie na o wiele więcej. Nie zmienia to jednak faktu, że Game Boy Pocket Camera i GB Printer cieszyły się w Japonii nieprawdopodobną wręcz popularnością.

KULTOWE KSYWKI

Ksywki bohaterów gier znacie na pamięć. Teraz natomiast macie szansę sprawdzić, skąd wzięły się inspiracje ich autorów. Niektóre pomysły zaskakują...

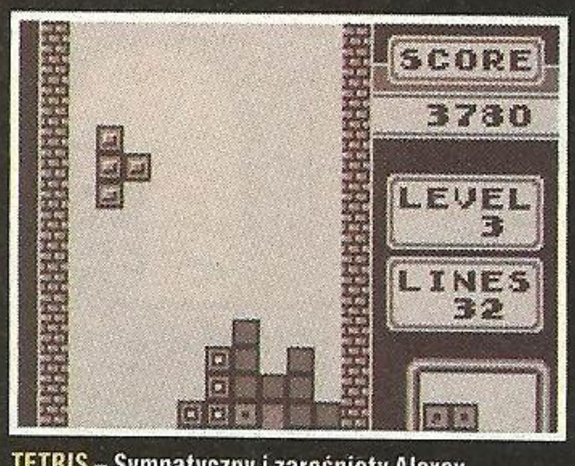
Mario – właścicielem biura, które wynajmowało Nintendo of America był Włoch o imieniu Mario Segali. W tym miejscu kończą się spekulacje, jakoby ksywka Mario wzięła się od włoskiego hydraulika, który reperował rury w domu Shigeru Miyamoto.

Pac Man – żółty pożeracz kropek na początku nazywał się „Pakkuman", od japońskiej onomatopei „pakupaku", coś jak nasze „mniam, mniam". Od fonetycznego, angielskiego brzmienia „paku" powstał pierwszy tytuł gry – Puck Man, dość niefortunny jak się okazało, bo wystarczyło zamazać część brzuszka literki P, by powstało Fuck Man... Ninny szybko spostrzegło gafę i tak właśnie narodził się Pac Man jakiego znamy.

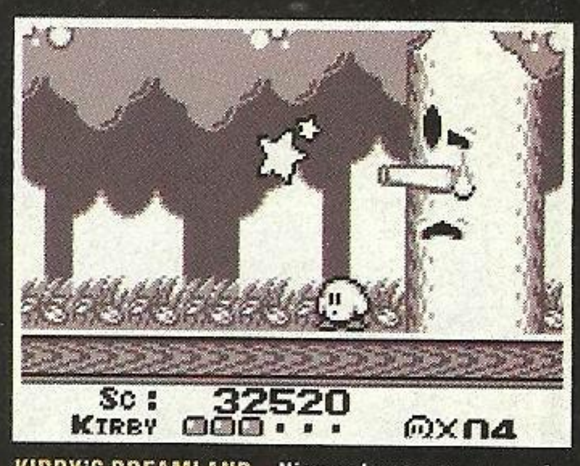
Wario – chichoczący skurczybyk zawdzięcza swe imię japońskiemu słowu „warui" – co oznacza „zły".

GRYWALNY SZESCIOPAK

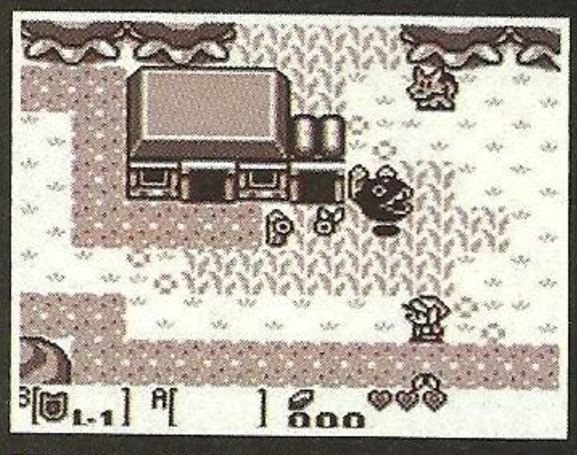
Wszystkie bez wyjątku wyglądają dziś infantylnie i niepoważnie. 17 lat temu rządziły światem!



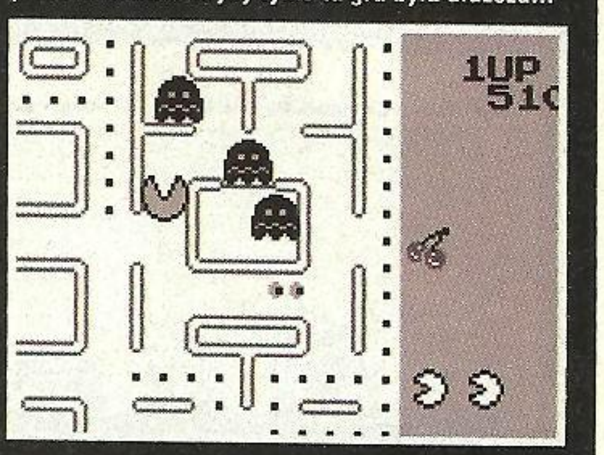
TETRIS – Sympatyczny i zarośnięty Alexey Pajitnov to rosyjski matematyk, którego śmiało nazwać można ojcem gier logicznych. Banalny w obsłudze i genialnie zaprojektowany Tetris to dzieło epokowe, przed którym w pas mógł kłaniać się pierwszy Mario i Zelda. To właśnie puzzle od rosyjskiego mistrza sprawiły, że GameBoy osiągnął w ciągu trzech lat poziom 32 milionów sprzedanych jednostek. W tej grze nie znajdziecie żadnej fabuły, ani głębokich prawd kryjących się w klockach, bo Tetris w ogóle tego nie potrzebował. Jedyne, co należało robić, to układać spadające z góry ekranu klocki – dokładnie, równo i tak, by nie pozostawiać dziur. Nic więcej. A 50 sequeli to potężna liczba!



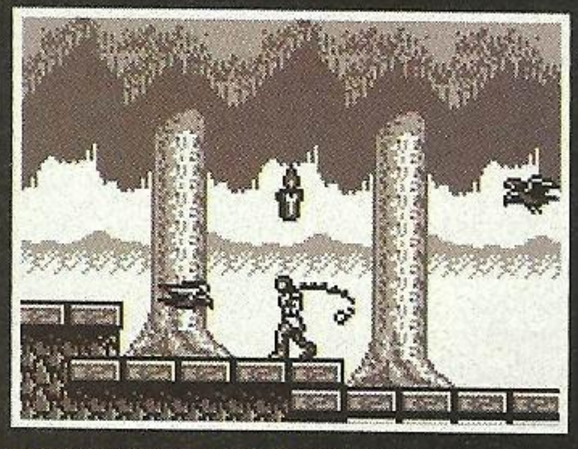
KIRBY'S DREAMLAND – Nieprzyjemna sprawa, ale w krainie Kirby'ego (tytułowym Dreamlandzie) pojawił się król Dedede, który płynnym ruchem ręki zakosił całe jedzenie. Nikt już niczego nie zje – chyba, że nasz bohater ponownie uratuje dzień. Jak możecie się domyślić, Kirby natychmiast podejmuje się zadania i tym samym rozpoczyna się polowanie małego bloba na wielką kaczkę. Kirby's Dreamland to platformówka – jedna z najprzyjemniejszych, jakimi mieliśmy okazję bawić się na zielonoczarnym ekraniku Game Boya. Sterowanie to klasyka – wciśnij A, żeby podskoczyć lub B, aby Kirby przetoczył się po przeciwnikach. Gdyby tylko ta gra była dłuższa...



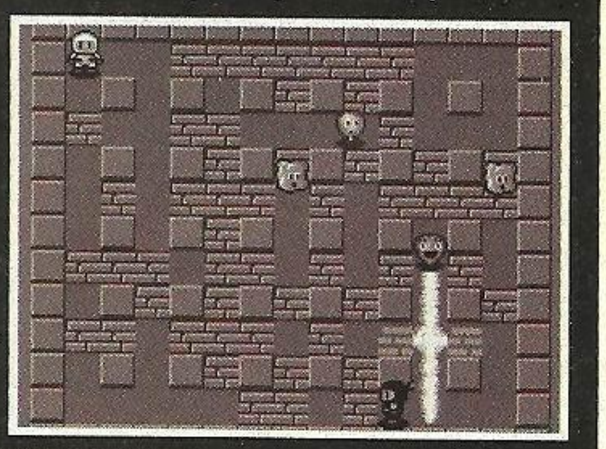
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING To był ważny moment – Link postawił pierwsze kroki na przenośnej maszynce do gier. Co ważne, przenośna przygoda zielonego chłopaczka nie była żadną konwersją, ani okrojoną wersją tytułu, którym zachwycali się właściciele NESa. Zupełnie nowa, oryginalna historia świetnie zgrała się z typowym dla Zeldy sterowaniem i mechanizmami. Mały Link wyrusza na podbój ziemi Koholint, gdzie czeka na niego kilkadziesiąt najprzeróżniejszych wyzwań. Ze względu na całe masy zadań, mini zadań i sidequestów, jakie przed bohaterem stawiał pan Sowa (Owl), Link's Awakening postrzegany był przez graczy bardziej jako jedna wielka mini gra, niż pełnoprawny tytuł.



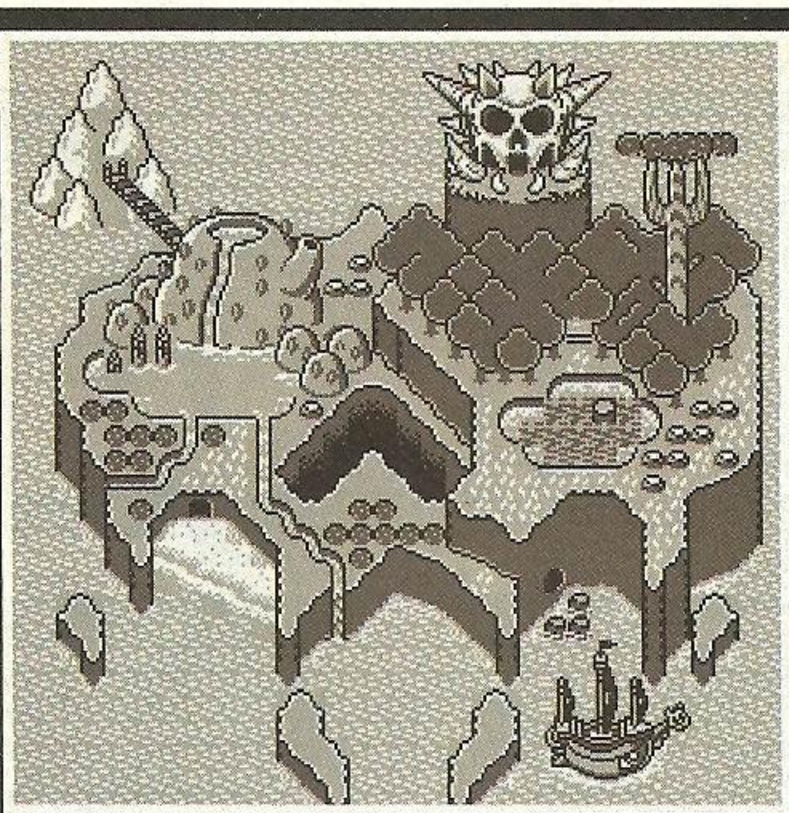
PAC - MAN – Pac-Mana nie da się przejść, ani ukończyć. Można grać bez przerwy całymi latami, zaś levele nie przestaną się kończyć. Zjedzcie wszystkie kropki na jednej planszy, a natychmiast pojawi się kolejna, a po niej następna i jeszcze jedna. I choć brzmi to strasznie schematycznie, małe są szanse, aby Pac-Man szybko się znudził. Każdy kolejny poziom był coraz trudniejszy i szybszy, a przebicie się przez dwieście pod rząd, to już prawdziwe wyzwanie. Zjadacz kropek nie jest dziś tak popularny, jak 25 lat temu, ale każdy, kto kupił GameBoya, musiał mieć własny egzemplarz gry. Żżeranie kropek, uciekanie przed duchami – i pomyśleć, że ćwierć wieku temu ludziom wystarczyło to do szczęścia.

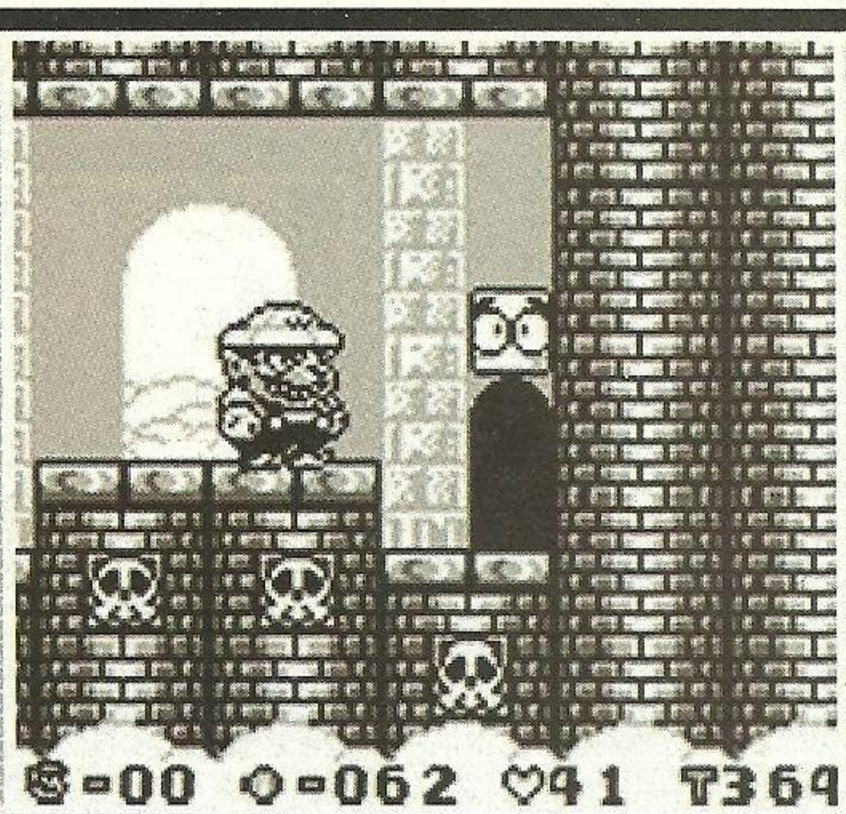


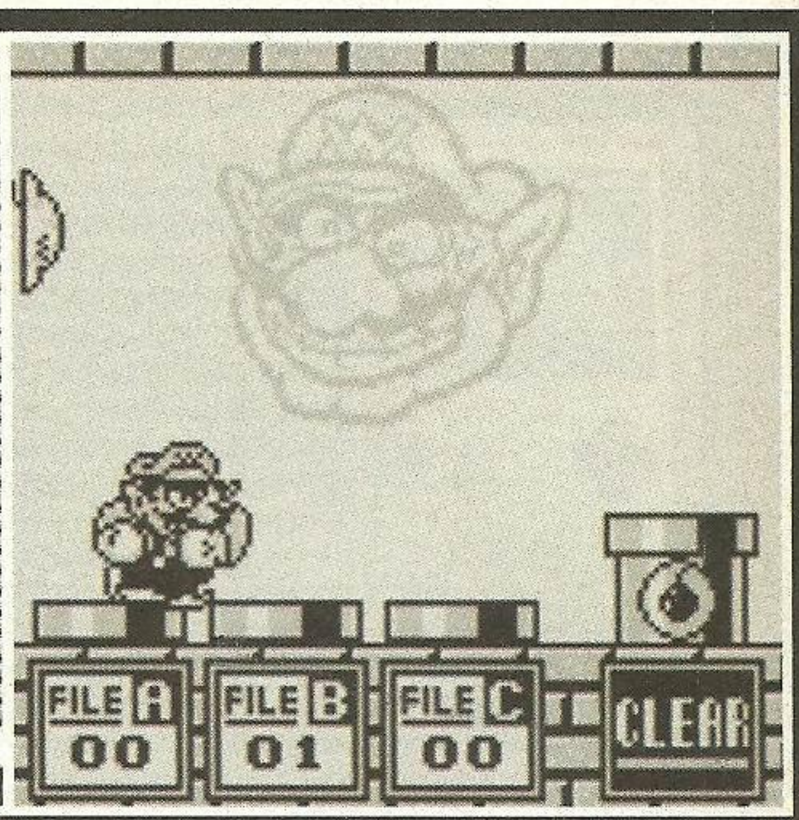
THE CASTLEVANIA ADVENTURE – Pierwsza Castlevania to początek wielkiej krucjaty rodu Belmontów przeciw kolejnym inkarnacjom hrabiego Drakuli. Wampir ukrył się wewnątrz wielkiego, odrażającego zamku, a każdego śmiałka, który przybył go zniszczyć, skazywał na tortury. Pierwszym Belmontem, który postanowił osobiście „podziękować" Drakuli, był Christopher, a przynajmniej tak głosiła instrukcja do gry. Uzbrojony w magiczny bicz i kilka ampułek magicznych napojów, Krzysztof zanurzał się w zamku pełnym nocnych straszydeł. Pomimo kiepskiej grafiki i słabego, piszczącego audio – Castlevania budowała niesamowity klimat horroru. Przyjemnie zwiedzało się porośnięte korzeniami grobowce,

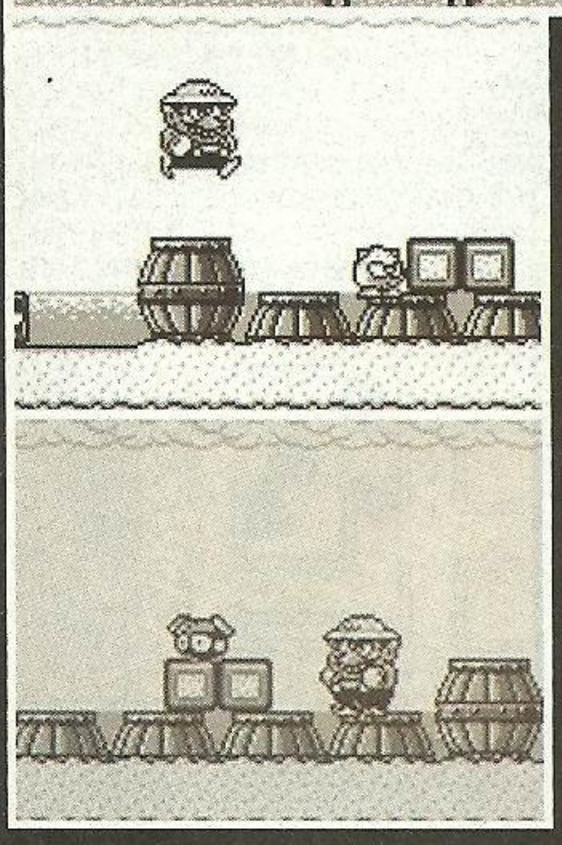


DYNABLASTER – Długie godziny zabawy na najwyższym poziomie – oto, czym była Dynablaster! Mały labirynt, panicznie przebierający nóżkami przeciwnicy i główny bohater, który pragnie wysadzić to wszystko w powietrze. Jeśli nie mieliście nigdy do czynienia z Bombermanem, ani żadną z jego wariacji – nie wiecie jak miodne jest bieganie z ładunkiem w łapie wewnątrz wielkiego labiryntu. Być może wyda się Wam to śmieszne, ale Dynablaster nie potrzebował wyszukanej oprawy, żeby ludzie dobrze się z nim bawili. Niewiele jest gier, w których grafika pełni funkcję informacyjną, ale Dynablaster był jedną z nich. I choć oprawa to przeżytek, a fabuły zabrakło – nie sposób mówić o tej grze inaczej, niż w superlatywach!

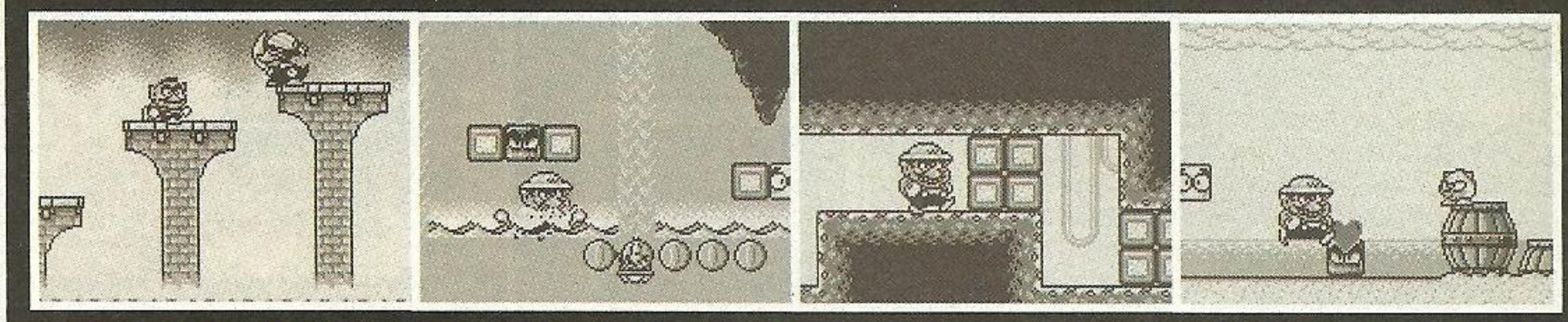








SUPER MARIO LAND 3 WARIO LAND



ZE WSZYSTKICH RZECZY NA ŚWIECIE, WARIO NAJBARDZIEJ UKOCHAŁ ZŁOTE MONETKI, KTÓRYCH KOLEKCJONOWANIEM ZAJMUJE SIĘ OD LAT. CIĄGLE CHCE WIĘCEJ I WIĘCEJ BŁYSZCZĄCEGO TOWARU, A PRZYNAJMNIEJ NA TYLE DUŻO, BY KUPIĆ SOBIE JESZCZE WIĘKSZY SKARBIEC.

▶▶ W cieniu legendarnego, włoskiego hydraulika narodził się bohater, który z powodzeniem sięgnął po miano anty-maskotki Nintendo. Wario zadebiutował jako główny boss w Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, ale decyzja o zrobieniu z niego grywalnego bohatera okazała się strzałem w dziesiątkę. SML3 to gra, w której słynny przepychacz rur poszedł w odstawkę, a na jego miejsce wskoczył złośliwy i wykrzywiony bliźniak. Ze wszystkich rzeczy na świecie, Wario najbardziej ukochał złote monetki, których kolekcjonowaniem zajmuje się od lat. Ciągle chce więcej i więcej błyszczącego towaru, a przynajmniej na tyle dużo, by kupić sobie jeszcze większy skarbiec.

Fajnym pomysłem było to, że akcja Wario Land rozpoczynała się dokładnie w tym samym momencie, w którym kończyła się historyjka SML2. Przeuroczy i do bólu zły wąsacz stracił właśnie zamek i obudził się na bruku. Spryciarz momentalnie wpadł jednak na pomysł – jeśli uda mu się wykraść posąg księżniczki Peach, którą Kapitan Syrup i jej ludzie przetrzymują na Kitchen Island, być może brama do zamku ponownie stanie otworem.

Nie jest tajemnicą, że Wario nie miałby praktycznie żadnej siły przebicia, gdyby gry z jego udziałem w niczym nie różniły się od zabawek z Mario. I właśnie taka wizja musiała przyświecać autorom Wario Land, bo zasady rozgrywki zmieniły się tu w dość drastyczny sposób. Pomińmy fakt, że Wario jest bohaterem negatywnym, zatem na jego drodze staną głównie radosne i uśmiechnięte zwierzątka Nintendo. Pomińmy również to, że Wario to skąpiec, a z każdego ubitego stworzenia wyciąga monety, które reperują jego skromny budżet.

Wario Land to zupełnie nowe spojrzenie na platformówki 2D, a nowe patenty były jego znakiem rozpoznawczym. W przeciwieństwie do Mario, rozkrzyczane skąpiradło trafiło na znacznie mocniejszych przeciwników. Każdy z oponentów miał mocne i słabe strony, a kluczem do ich pokonania było odkrycie czułych punktów. Najwięcej nowości leżało jednak w transformacjach Wario.

Tak, właśnie transformacjach. Podczas, gdy większość platformówek skupiała się na szukaniu monet i skakaniu po przeciwnikach, Wario Land proponował zmienianie bohatera w trzy formy, przy czym każda charakteryzowała się odmiennymi umiejętnościami. Aby transformować Wario w królika, krokodyla lub otyłego szerszenia wystarczyło znaleźć odpowiednią czapkę. Żonglując nakryciami głowy Wario radykalnie zmieniał swe możliwości (oraz wygląd) i trzeba przyznać, że pomysł okazał się rewelacyjny – zwłaszcza dla fanów logicznego myślenia. I choć linia gier Super Mario w dalszym ciągu koncentrowała się na szybkich, dwuwymiarowych zręcznościówkach, seria Wario skoncentrowała się odtąd wokół bardziej wyszukanych zagadek i intensywnego myślenia.

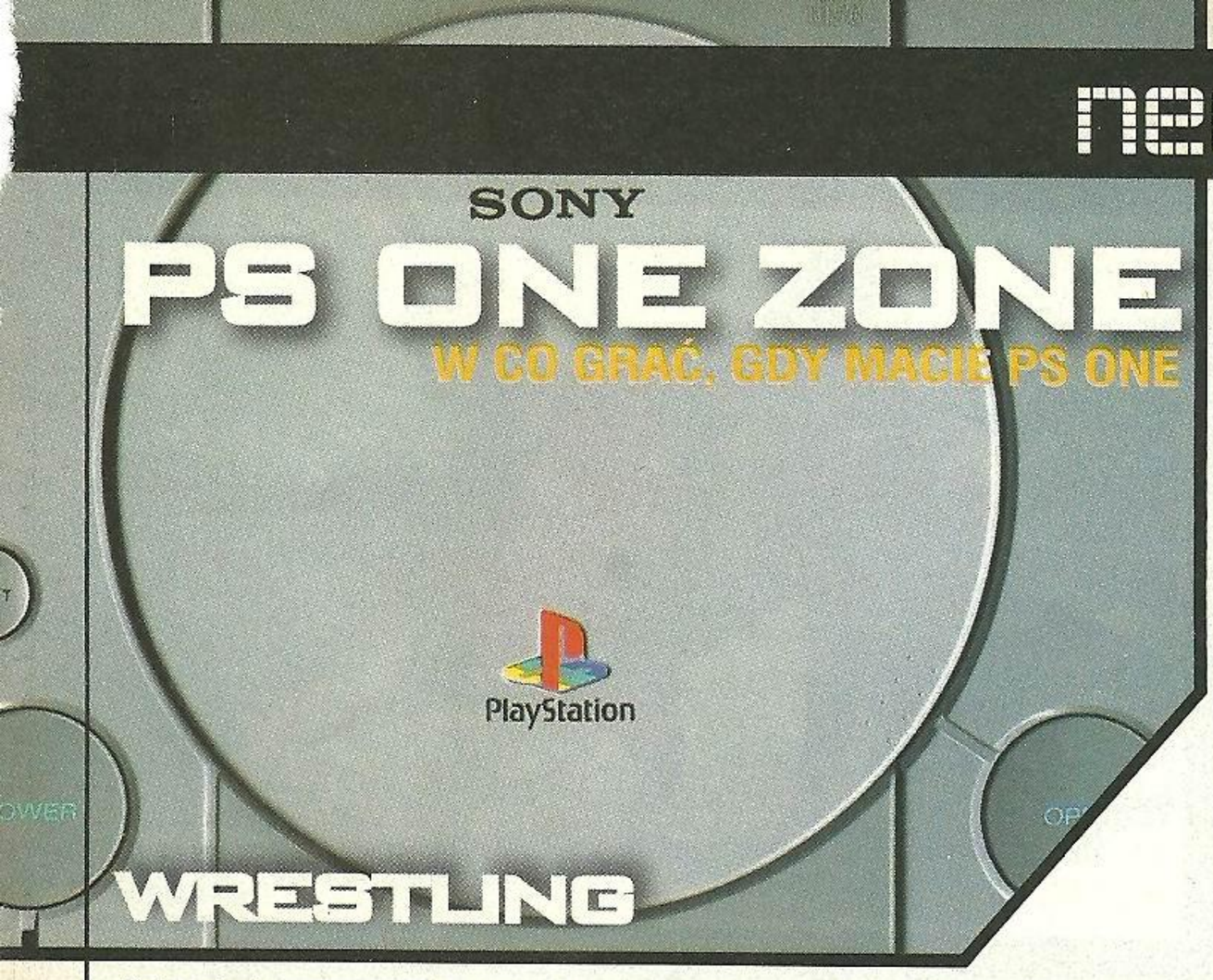
Aha, nie zwracajcie uwagi na to, że Wario to kawał drania i szelmy. Kitchen Island, a więc wyspa po której biegał Wario, nawet w „gejmbojowej" zieleni i czerni (czy też „poketowej" czerni i bieli) prezentowała się ślicznie i nad wyraz bajkowo. Bardzo miło prześlizgiwało się przez ciemne jaskinie, mroczne lasy, słoneczne plaże, a także... rozpędzone pociągi. Wszystkie te plansze Nintendo zaprojektowało na tyle pomysłowo, że wracało się do nich z czystej ciekawości, a następnie testowało tam zdolności świeżo zdobytych czapek. Tona, po prostu masa możliwości! Co więcej? Super Mario Land 3: Wario World miał nie jedno, ale pięć (!) zakończeń. W zależności od tego, ile skarbów wygrzebał Wario, inne czekały nas perspektywy zakończenia gry. Wierzcie mi, że jeśli komuś marzył się happy-ending, musiał poświęcić Wario kilka, jeśli nie kilkanaście tygodni z kalendarza! Co za gra!

Podsumujmy. Myślisz o najlepszej grze na GameBoya – mówisz Super Mario Land 3: Wario Land. Uzależniająca, maksymalnie rozbudowana i, co najważniejsze, megazabawna! Nowy bohater nie tylko całkowicie zmienił oblicze standardowej platformówki, ale pozwolił Nintendo na bardzo odważne eksperymenty. Złośliwy anty-bohater, transformacje, zróżnicowani przeciwnicy, pięć różnych zakończeń – nie każdy tytuł na GameBoya mógł pochwalić się takim zapleczem!

Matt ■ ■

INNE GRY Z WARIO?

Po kilku występach jako zaciekły przeciwnik Mario, zgryźliwy Wario zagrał wreszcie główną rolę we własnej linii gier. Wario Land pokazało, że wśród graczy narodziło się ogromne zapotrzebowanie na pyzatego złośliwca w roli głównej. Zapotrzebowanie na tyle duże, że Wario spokojnie odciął się od korzeni włoskiego hydraulika i rozpoczął własną, szaloną karierę, która z powodzeniem trwa do dziś. Wario nie czekał długo z propozycjami nowych ról. Kiedy Gunpei Yokoi opracował konsolę Virtual Boy, pierwszą z przepisanych na nią gier było właśnie Wario Land. Od tego momentu zaczęła się głośna podróż naszego anty-bohatera po przenośnych konsolach. Właściciele GameBoy Color mieli okazję przekonać się o klasie Wario Land 2 i Wario Land 3, natomiast czwarta część gry poszybowała już w stronę 32-bitowego GameBoya Advance. Wario dorobił się także dwóch zestawów bardzo fajnych mini gier – WarioWare: Twisted! na GBA i WarioWare: Touched! na NDS. Ponadto, żółty złośliwiec przeżywał swoje pięć minut jako jedna z grywalnych postaci w Super Mario 64 DS. Gdyby chcieć wymienić wszystkie tytuły, przez które przemknęła grubaśna sylwetka Wario, szybko zapełnilibyśmy nimi pół magazynu. Powiedzmy wprost – gdyby postać ta nie odniosła sukcesu i nie stała się kolejną maskotką firmy Nintendo, nigdy nie doczekałaby się aż czterdziestu sześciu gier! Nintendo szybko zauważyło, że skoro alternatywny Mario tak dobrze sobie radzi, to dlaczego nie zaprojektować analogicznie karykatury Luigiego, więc Waluigi był tylko kwestią czasu...



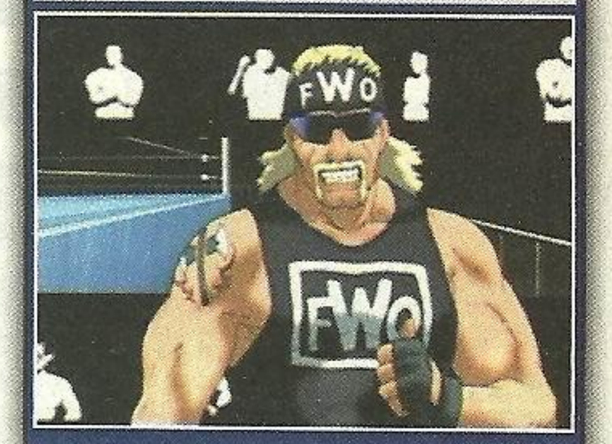
Tylko głupiec zaprzeczyłby temu, że amerykański wrestling to jeden z największych showbiznesów na świecie. Każda Wrestlemania kosztuje miliony dolarów, sale co tydzień po brzegi wypełniają się tysiącami ludzi, a atmosferę nakręcają najbardziej rozpoznawani na świecie zawodnicy. To oczywiste, że producenci gier chcieli uszczknąć dla siebie choć kawałek z wielkiego wrestlingowego tortu i w ten sposób doczekaliśmy się mnóstwa gier z WCW, WWF i ECW w nazwie, z których... tylko nieliczne nadawały się do zabawy. [Matt]

Niestety, dość późno zrozumiano, że sławne nazwiska to za mało, by sprzedać swą grę milionom fanów. Steve Austin, Undertaker, Kane, Mankind, The Rock, Triple H, czy Ken Shamrock w obsadzie to jedno, ale dobry system walki i otoczka wokół każdego starcia to elementy, o których często niestety zapominano. **WWF Warzone**, oprócz tego, że po prostu tonął w świetnych trybach rozgrywki, był także treściwą pożywką dla fanów, którzy lubili na każdym kroku dowiadywać się o kolejnych, być może zapomnianych ciekawostkach. Przykład? Tylko w WWF Warzone znalazły się stare, lekko zapomniane, ale legendarne postacie, w tym między innymi Dude Love i Cactus Jack, a więc dawne wcielenia Mankinda. W samej rozgrywce Warzone nie proponował żadnych trybów, czy unikalnych elementów, których nie moglibyśmy namierzyć w innych tytułach podszytych zapaśniczą federacją. Standardowe mecze 1 na 1, walki w klatce, tryby multiplayer (czterech na czterech), treningi, kooperacje – sporo tego! Tym, co z pewnością wyróżniało WWF Warzone na tle innych zabawek, to porządny i od podstaw przemyślany system walki. Znakomita większość graczy uznała go za perfekcyjny, bo łatwo go było „ugryźć", dopuszczał mashowanie po przyciskach, a prawdziwi mistrzowie i tak odsyłali początkujących gołowąsów do kąta. Warto zainteresować się tą grą, ale w momencie, gdy wyciśniecie wszystkie soki z WWF Smackdown!

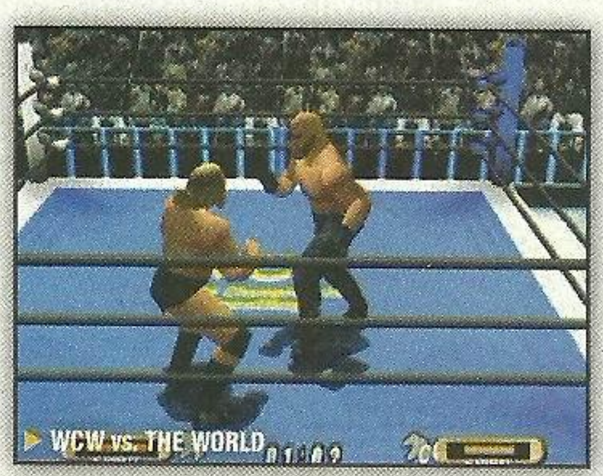
Końcówka lat dziewięćdziesiątych była bardzo dobrym czasem dla firmy Acclaim. Cokolwiek wyczarowali Ci programiści, natychmiast podbijało poprzeczkę. WWF Warzone był jednym z lepszych tytułów ich autorstwa, ale **WWF Attitude** to już oszlifowany brylant. Niestety, więcej ciosów, nowi zawodnicy i wyważone sterowanie w niczym nie zmieniały faktu, że ta gra to niemal kalka poprzedniego hitu. System walki, mimo iż pasował ogólnie do charakteru gry zapaśniczej, w dalszym ciągu przypominał zabawę w papier-nożyce-kamień. Jak to działa? W odpowiednim momencie wciskasz przycisk na joypadzie i czekasz na efekt. Proste, ale strasznie fajne! Niestety, WWF Attitude, podobnie jak seria FIFA od EA, pokazywał pewną nieciekawą zależność. Otóż... serie gier sportowych prawie w ogóle nie zmieniają się z roku na rok – to zbyt pewne inwestycje, aby tak nagle dokonywać w nich oszałamiających rewolucji. Attitude to dokładnie te same zasady i grafika, którą widzieliście w Warzone, plus lekko zmodernizowane składy.

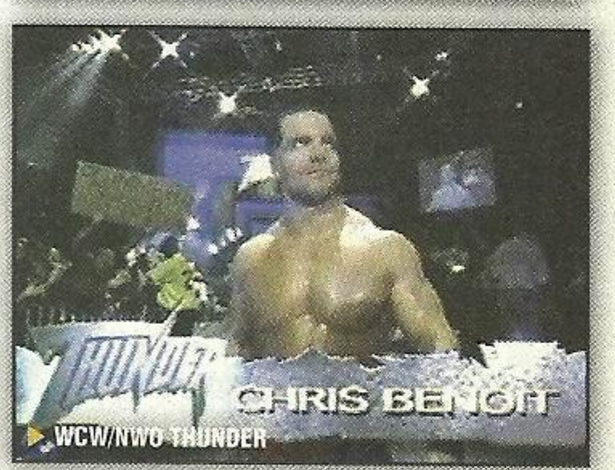
Pora na towar z nieco niższej półki. WCW (World Championship Wrestling) to federacja, która wyrosła pod bokiem WWF i w pewnym momencie osiągnęła porównywalną do swojej starszej siostry popularność. Co prawda WCW już nie ma, ale mocna linia gier, które powstały na jej licencji – pozostała. Najlepszym tytułem spod szyldu WCW było **WCW vs. The World**. W porównaniu z wyżej opisanymi grami, tytuł ten prezentował się dosyć biednie. Raptem dziewięciu wrestlerów, słaba oprawa video, uboga liczba trybów rozgrywki, brak otoczki wokół meczy... Jakby jednak nie patrzeć, WCW vs. The World był jedyną grą, w której można było spróbować swych sił jako Hulk Hogan, Sting, Dean Malenko, czy napakowani bracia Steiner. Co ciekawe, pomimo wielu ograniczeń w systemie zabawy, grało się naprawdę fajnie – szkoda tylko, że mało elastyczne sterowanie i „pudełkowate" zachowania wrestlerów psuły nieco klimat zapaśniczych walk. Jednak nie można powiedzieć, że była to gra słaba – problem w tym, że fani dokopywali się w niej zalet dopiero po czasie. Jeśli liga WCW, jej zawodnicy i otoczka wciągnęły Was bardziej, niż stare WWF, koniecznie sprawdźcie **WCW/NWO Thunder** i **WCW Nitro**. Nie są to może produkty najwyższej jakości, ale pozwalają raz jeszcze obejrzeć sobie gęby Stinga, Hulka i spółki. Aha, omijajcie crapy o nazwie **WCW Mayhem** oraz **WCW Backstage Assault**. Ja rozumiem, że wypadki podczas prac się zdarzają, ale wypadków tych nie powinno się potem pod żadnym pozorem sprzedawać. A jeżeli chcecie sprawdzić, coś bardziej hardcore'owego, to wypróbujcie **ECW Hardcore Revolution** oraz **ECW Anarchy Rulez** śmigające na silniku WWF Attitude. See Ya!

FIRE PROWRESTLING



Ogromna szkoda, że Fire Prowrestling G nigdy nie przedostał się przez granice Japonii, bo mógłby nieźle namieszać na polu cyfrowej Wolnej Amerykanki. Jak wyglądałby mecz Goldberga i Steve'a Austina? Kto jest lepszy – The Rock, czy Sting? Być może odpowiedzi na te pytania nigdy nie poznamy, ale to są właśnie powody, dla których Fire Prowrestling G zyskał tak niesamowitą popularność. Grę po brzegi wypełniono japońskimi zawodnikami walczącymi na co dzień dla tak odległych federacji, jak AJPW i NJPW, ale nie zabrakło tu również znanych osobistości amerykańskiego WCW i WWF. Pytacie, jakim cudem firma Human Entertainment zdobyła licencję na światowej sławy zawodników? Nie zdobyła! Aby zabezpieczyć autorów przed prawnymi skutkami, wszystkie ksywki, charakterystyczne szczegóły i ciosy zostały lekko zmienione, choć nadal biło z nich niewiarygodne podobieństwo i moc! Fire Prowrestling G nie był tzw. „jednorazowym strzałem". Seria zawsze sprzedawała się w Japonii jak szalona, a jej początki sięgają czasów konsoli Super Nintendo. W momencie, kiedy seria zawitała na PS one, autorzy zbudowali nie tylko dobry system walki, ale także mnóstwo chorych trybów zabawy. Jak Wam się widzi walka w stalowej klatce pod napięciem elektrycznym, albo zespołowa rzeź 5 na 5? Być może warto rozejrzeć się za importem!

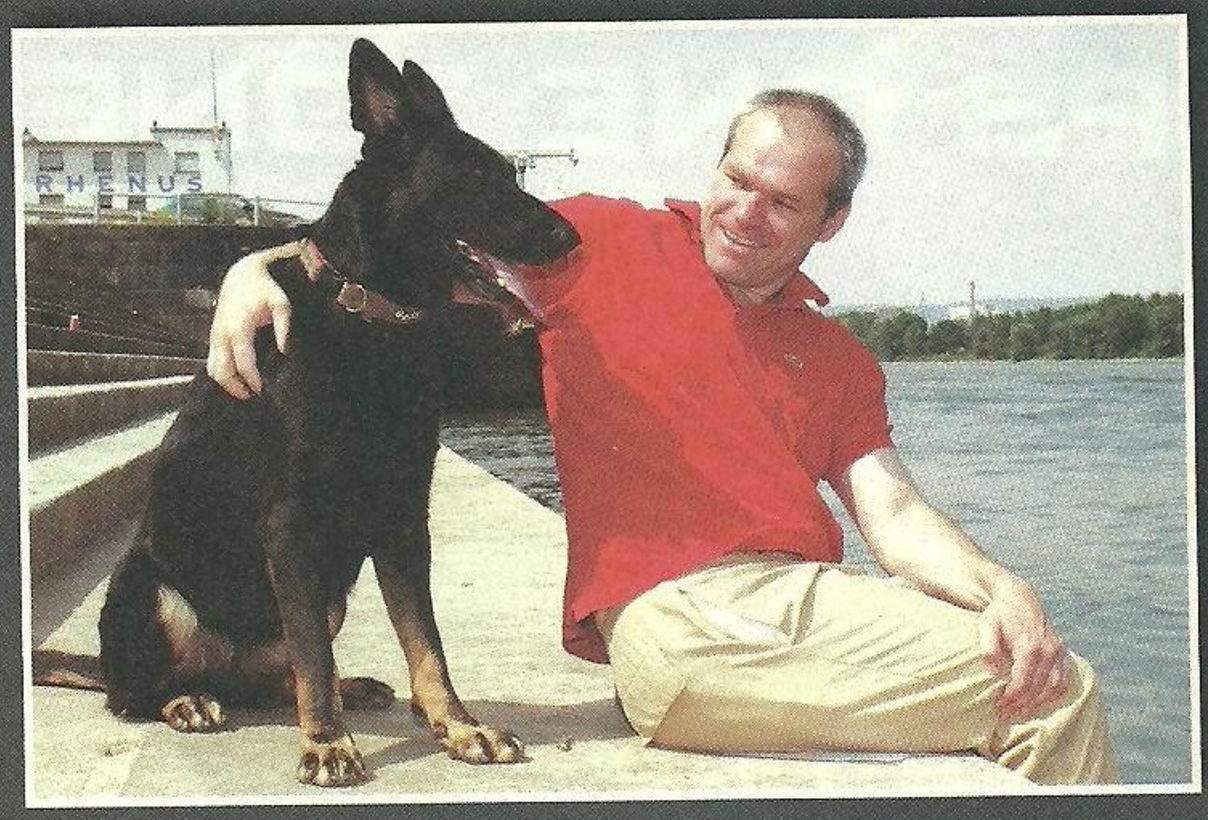




WWF SMACKDOWN! oraz WWF SMACKDOWN! 2

Na temat WWF Smackdown! można powiedzieć już tylko jedno. Absolutnie rozwalił miłośników wrestlingu swym niekończącym się trybem kariery i małymi, świetnie wyreżyserowanymi wątkami, które kojarzyły się z prawdziwym, telewizyjnym widowiskiem. O wielkości Smackdowna świadczy chociażby fakt, że gra zdołała się wypromować w momencie, kiedy trudno było o dobry, innowacyjny i naprawdę zaskakujący tytuł z tej dziedziny. Konsolowe wrestlingi cierpiały z reguły na kiepsko poprowadzoną fabułę, prosty i słaby system walki oraz nie najlepsze oddanie klimatu widowiska. WWF SmackDown! nie był ideałem, fakt, ale był to jednocześnie pierwszy tytuł, który zrobił krok we właściwym kierunku. Pierwszym, co rzucało się w oczy natychmiast po odpaleniu gry, była niewiarygodna wręcz prędkość zabawy. Gry próbujące skutecznie naśladować klimaty wrestlingu wychodziły od ponad dwóch lat, ale dopiero Smackdown! pokazał graczom, na co tak naprawdę czekali. Oprócz niespotykanej prędkości, kluczem do sukcesu okazał się prosty i dynamiczny system walki – kompletnie inny, niż ten, którym do tej pory częstowała graczy konkurencja. Podczas walki nie odnosiło się wrażenia, że autorom ponownie pomyliły się pojęcia mordobicia z zapasami. O nie. Żadnego okładania po gębie (jak w WWF Attitude), żadnych skomplikowanych manewrów (vide WWF Wrestlemania 2000) – wyłącznie czysta, niczym nieskrępowana zabawa! Gra powstała w czasach, kiedy federacja WWF rosła w siłę i miała się w najlepsze, dlatego na liście zawodników nie mogło zabraknąć takich sław, jak Mankind, Undertaker, Kane, X-Pac, Chyna, The Rock, Val Venis i reszta. Natomiast w kwestii trybów rozgrywki Smackdown! miał wszystko, czego moglibyście sobie zażyczyć. W „I Quit Match" zadaniem grającego było przyłożenie przeciwnikowi mikrofonu do gęby i zmuszenie go do poddania się. Nie zabrakło meczy, w których można było wymiatać jako... sędzia. I tu już pełna swoboda – albo przyglądamy się przebiegowi meczu, albo bierzemy sprawy w swoje wątłe łapy. Oprócz tego, Smackdown! to walki zespołowe (nawet do czterech osób!), mecze w stalowych klatkach, Battle Royal, King of the Ring i więcej – znacznie więcej! A kreator wrestlerów dbał o to, abyście spełnili się jako twórcy nowych postaci. Do dziś pamiętam, jak moją pierwszą własnoręcznie wyrzeźbioną kreaturę (wielki brzuch, wielki tyłek i mikro głowa) nazwałem „Mr Ass", po czym dla śmiechu nakopałem nią samemu Undertakerowi. Co za gra... Jeśli kochacie klimat amerykańskiego wrestlingu i koniecznie chcecie mieć na PS one najlepszy z nich – oto Wasz cel! I jeśli tylko uznacie, że gra jest okej – natychmiast łykajcie sequel – WWF SmackDown! 2: Know Your Role. ■■

Doktor Bollocks



Szarlatan kina czy geniusz biznesu?

Uwe Boll jest zirytowany. Bardzo zirytowany. Nie rozumie całej tej nagonki na jego filmy, tak, jak nie rozumie negatywnych ocen wśród racjonalnie myślących krytyków. Nie pojmuje, dlaczego według serwisu internetowego IMDB.com (Internet Movie Data Base) Alone in the Dark i House of the Dead znalazły się w pierwszej setce najgorszych filmów świata. Ale spokojnie. Miażdżąca krytyka ze strony widzów nie jest oczywiście powodem, by czterdziestojednoletni doktor Boll przestał wierzyć, że produkuje jedne z najlepszych filmów świata. Być może trzy tysiące widzów jednomyślnie uznało BloodRayne za najgorszy film, jaki kiedykolwiek miało okazję oglądać. Być może Alone in the Dark jest najgorszą ekranizacją gry video, a House of the Dead więcej ma wspólnego z przedstawieniem teatralnym dla dzieci niż automatem Segi, ale hej... niemiecki doktor twierdzi, że łatwo się nie podda. *Jestem zmęczony internetową nagonką na Uwe Bolla,* – mówi Uwe Boll – *to jakaś chora moda, aby wszystkie moje filmy krytykować już na starcie.* Boll twierdzi, iż winę za słabą reputację jego „dzieł" ponosi głównie prasa komputerowa...

Mistrz nie dostrzega niestety, że w Alone in the Dark grał Christian Slater; House of the Dead nie był niczym innym, jak festiwalem najsłabszych aktorów na rynku; a BloodRayne to absolutny szczyt kiczu z niespójną fabułą i beznadziejnymi scenami walk. Ważne, że niskie oceny dla jego „dzieł" potrafi wytłumaczyć sobie w dość przekonywający sposób. Pomijając komputerową prasę, winnymi niskich ocen dla jego filmów są portale internetowe. O tak, podobno BloodRayne na długo przed kinową premierą zbierała oceny w przedziale 0-1, a punktujący ją ludzie nigdy nie widzieli obrazu na oczy. Boll ma nawet tezę: *Tysiące dziennikarzy takich, jak Wy, nie ma do roboty nic innego, niż chodzenie po internecie, czytanie niesprawdzonych opinii i sugerowanie się nimi w recenzjach moich filmów.* – mówi zrozpaczony Uwe – *Co śmieszne, połowa negatywnych opinii pochodzi od osób, które moich dzieł nie widziały na oczy, a zaledwie jeden, czy dwa procent ludzi potrafi wymienić moją pełną twórczość.* Innymi słowy, jeśli widzieliście film Uwe Bolla i z jakichś przyczyn uznaliście go za odrażająco zły, wcale nie musi to oznaczać, że mieliście do czynienia ze szmirą. Najwyraźniej nie znacie innych dzieł doktora i w tym właśnie leży cały problem...

DZIESIĘĆ RAZY LEPIEJ

Kolejna sprawa jest taka, że podobno nie dostrzegamy, iż filmy Uwe Bolla z roku na rok stają się coraz lepsze. Nie, naprawdę! Według naszego pociesznego producenta Alone in the Dark (2.2/10 według IMDB.com) jest dziesięciokrotnie lepszy niż House of the Dead (2.1/10) i jednocześnie dziesięć razy słabszy, niż BloodRayne (2.2/10). Jeśli teoria „dziesięciokrotnie lepszego następcy" utrzyma się w dalszym ciągu, to Dungeon Siege (najnowsze dzieło Bolla) po prostu rozłoży nas wszystkich na łopatki! Jeśli nie – doktor Uwe i tak będzie wiedział, w czym tkwi cały problem. Na pewno nie w tym, że film jest słaby – co to, to nie. Winę ponieście zapewne fakt, że za bardzo sugerujemy się ocenami innych widzów, że prasa komputerowa to zło w najczystszej postaci i w ogóle to filmy na podstawie gier nie mają w Hollywood racji bytu. *Mam pecha* – twierdzi niemiecki reżyser – *znam osobiście mnóstwo osób, które cenią moją twórczość, ale nie korzystają z internetu, by dzielić się pozytywnymi opiniami. Zamiast narzekać, po prostu oglądają to, co dla nich nakręciłem.*

Uwe Boll jest zmęczony. Nuży go to, że ilekroć umawia się z dziennikarzem na wywiad, ten od razu atakuje tekstami pokroju: „Twoje filmy na podstawie gier zasysają na całej linii" albo „Boll, jesteś znudzonym doktorem robiącym kiepskie filmy". Jak twierdzi mistrz, istnieją całe rzesze widzów, które przedkładają BloodRayne nad Underworld 2, problem w tym, że nigdzie nie publikuje się ich spostrzeżeń. Wyłącznie same narzekania. *Osobiście uważam, że licencję House of the Dead wykorzystałem w sposób perfekcyjny,* – mówi skromny Uwe – *no bo bądźmy szczerzy, czym była ta gra? Bezmózgim shooterem i niczym więcej! Mój film, podobnie jak automat Segi, opowiada o strzelaniu do chodzących trupów – jest rozrywka, dużo broni, krew, przemoc, dynamika. Nie spodziewaliście się chyba drugiej Listy Schindlera, moi drodzy...*

ŹLI LICENCJODAWCY

Nikt nie lubi Uwe Bolla i jednocześnie wszyscy o nim mówią. Widzowie śmieją się z jego filmów na całe gardło (po tym, jak odżałują wydanie pieniądzy na bilet), nie wspiera go żaden wydawca gry, a nawet Kojima publikuje specjalne oświadczenia, w których przysięga, że Boll nie dostanie do ręki scenariusza Metal Gear Solid. Czy to możliwe, że wszystkie filmy doktora są takie złe? A jeśli tak, to w czym leży problem? *Firmy, od których kupuję licencje na ekranizację gier, sprzedają mi je z uśmiechem na twarzy* – tłumaczy Boll – *problem w tym, że przyszłość licencji kompletnie ich już nie interesuje.* Skarżąc się, Uwe wskazuje firmę Marvel – *Zobaczcie, jak świetnie ich produkty promują się nawzajem. Dobre komiksy pchają czytelników w kierunku kin, natomiast zachwyceni widzowie pędzą po gry i koło się zamyka.* Żal Uwe Bolla jest w sumie zrozumiały. Sprzedając licencję House of the Dead, Sega zupełnie o niej zapomniała. Atari zaś nie kiwnęło palcem, by wspomóc doktora przy Alone in the Dark. Ale czy to oznacza, że te filmy musiały mieć katastrofalne scenariusze? Chyba nie... Jakby jednak nie patrzeć, postać Uwe Bolla stała się jedną z najbardziej rozpoznawalnych wśród młodych i starszych widzów. „Rozpoznawalna", ale nie do końca w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Jeśli dobrze przekopiecie internet, znajdziecie nawet strony, na których najwięksi antyfani Uwe Bolla toczą zawzięte dyskusje nad jego „geniuszem". Pojawiły się nawet krótkie, amatorskie filmy, w których stada zielonych zombiaków szarżują w kierunku kina powtarzając w kółko „Uwe Boll... Uwe Boll... Uwe Boll...". I wiecie co? Pan doktor doskonale wie, czym stał się dla współczesnych odbiorców. *Ja nie twierdzę, że nie sięgnę po kolejną licencję z gry,* – mówi mistrz kiczu – *po tym jak nakręcę już Postala, zastanowię się jednak, czy nie zrobić wszystkim dobrze i nie wycofać się z przemysłu filmowego."*

A właśnie, Postal. Boll zrobi wszystko co w jego... mocy, aby film miał w sobie ten sam ładunek czarnego humoru i groteskowej rzeźni, co kontrowersyjna gra na PC. *Zobaczycie tam również mnie,* – obiecuje doktor-producent-reżyser w jednym – *w scenie, gdzie ginę załatwiony przez armię przeciwników Uwe Bolla.* Cóż, z pewnością nie można reżyserowi odmówić czarnego poczucia humoru, ciekawe jednak czy w rolę przeciwników wcielą się prawdziwi, zagorzali przeciwnicy niemieckiego mistrza. Chcecie wiedzieć więcej na temat Postala? Posłuchajcie tego. Film planowany jest jako nieskobudżetowe, absolutnie kontrowersyjne dzieło. Wizja Bolla zakłada, że cały obraz będzie politycznie niepoprawny, brutalny i absolutnie inny od wszystkiego, co do tej pory oglądaliśmy. *Osama Bin Laden weźmie na siebie jedną z głównych ról* – tłumaczy reżyser – *to chyba jednoznacznie nakreśla Wam, w jakim charakterze planuję zrobić ten film.* Ha, rozumiecie coś z tego? Brodaty Osama zagrzebał się w jednej z jaskiń w Arizonie i dowodzi stamtąd siatkami terrorystycznymi. Co zrobi główny bohater, kiedy wpadnie tam z wulkanem w ręku? Czas pokaże, ale ten krótki zarys fabuły jednoznacznie wskazuje, kto będzie reżyserem. *Myślę, że wielu ludzi nieźle zaskoczę.* – mówi Boll. I ma rację.

SKĄD PIENIĄDZE?

Zastanawiacie się pewnie, skąd doktor Uwe bierze pieniądze na kolejne projekty. Umówmy się, że skoro na jego filmy nikt nie chodzi do kin, internauci wytykają je paluchami przez całe lata, a zyski są tak niskie, że nie pokrywają wydatków, to Boll ma jakieś alternatywne źródło finansowania. Pojawiły się nawet plotki, że wytwórnia Uwe Bolla to idealne miejsce dla inwestorów – spryciarzy, którzy topiąc nieco pieniędzy, unikają w ten sposób płacenia wysokich podatków. Mistrz jednak nie życzy sobie niesmacznych spekulacji. *Niezależnie od tego, co napiszecie o mnie w gazetach i jak bardzo upokorzycie moje filmy – one się sprzedają!* – krzyczy Uwe – *Najwyraźniej jestem jednym z niewielu producentów, którzy potrafią nakręcić film za niewielkie pieniądze i zawsze mogą liczyć na zwrot zainwestowanej kasy.* Inna sprawa, że filmy Uwe Bolla rzeczywiście sprzedają się jak szalone, ale na DVD oraz w płatnych stacjach TV. *Jeśli moje filmy są tak złe, jak się o nich mówi, to dlaczego dziesiątki stacji telewizyjnych przychodzi do mnie z ofertami?* – pyta doktor – *Ciężko jest zaistnieć w kinach Wielkiej Brytanii, czy Francji, ale już na przykład Hiszpania, Włochy, Tajlandia, czy cały środkowy Wschód potrafią wyświetlać moje dzieła tygodniami i notować nieprawdopodobne zyski!* Prześledźmy schemat. Koszt produkcji przeciętnego filmu w Hollywood to kwota 65 milionów dolarów plus 40 milionów na marketing. Uwe kręci swoje „majstersztyki" za 15-20 milionów dolarów i dopłaca jeszcze dziesiątkę do reklamy. *Jeśli zatem ktoś pisze, że mój film okazał się totalnym nieporozumieniem, to nie tylko robi z siebie kompletnego ignoranta, ale udowadnia również, że zupełnie nie zna się na realiach produkcji i sprzedaży filmów.* Wniosek? Filmy Uwe Bolla są super. A jeśli tego nie dostrzegamy, to pewnie dlatego, że nie znamy się na sztuce wciskania kitu. A uwierzycie, że House of the Dead na DVD w samych tylko Stanach Zjednoczonych rozszedł się w nakładzie 1,4 miliona egzemplarzy? To raczej niezbyt dobra wiadomość dla przeciwników niemieckiego reżysera. Można odnieść nawet wrażenie, że tysiące go nienawidzą, a kochają całe miliony!

DOBRY UWE, ZŁY UWE

Zaczynałem z zaledwie 50 tysiącami dolarów w kieszeni. Mój pierwszy film, German Fried Movie (ocena 1.7/10 na IMDB.com – przyp. N+) *wyświetliłem w ponad stu pięćdziesięciu niemieckich kinach, tylko i wyłącznie dlatego, że osobiście debatowałem z właścicielami. Wszystko co mam, osiągnąłem ciężką pracą. I kiedy słyszę o nowych, dwudziestoletnich reżyserach, którzy od razu po szkole filmowej dostają sto milionów dolarów na zrobienie filmu, a potem dowiaduję się, że to ja jestem ten zły... po prostu kończą mi się słowa.* – puentuje Boll.

Wszystko wydaje się zatem jasne. Uwe Boll robi najlepsze filmy na świecie, problem w tym, że tylko on tak uważa. Jego produkcjom można zarzucać dosłownie wszystko, łącznie z tym, że w ogóle nie przypominają filmów, ale w niczym nie zmienimy faktu, że edycje jego „dzieł" na DVD sprzedają się lepiej niż dobrze. Uwe Boll to mistrz kiczu, a jego filmy są tak słabe i śmieszne, że wstydem byłoby nie obejrzeć ich wszystkich. Pozostaje jeszcze jedno: co oznacza przedrostek Dr, którym często się posługuje przed nazwiskiem? Otóż Uwe Boll ma doktorat z literatury.

Matt ■ ■

UWE-PLOTKI I UWE-FAKTY

BloodRayne to prawdopodobnie jedna z najgorszych premier filmowych ostatnich lat. Jeśli doniesienia są prawdziwe, to Krwawa Dama przez pierwszy weekend zarobiła w USA raptem milion dolarów, co daje nam średnio 457$ na każde kino, w którym była wyświetlana. *Jestem przekonany, że na DVD sprzeda się jak zwykle fenomenalnie* – dodaje Uwe – *poza tym zawiodła dystrybucja kinowa. Już nigdy nie będę eksperymentował z nowymi firmami – In The Name Of The King pójdzie przez starego dystrybutora.*

Pierwotnie ITNOFTK: Dungeon Siege Tale miał zostać podzielony na dwie części, podobnie jak Kill Bill Quentina Tarantino. Pomysł trafił do kosza, więc już niebawem zapoznamy się z jednym i kompletnym skryptem. Wersja dla telewizji i na DVD będzie odpowiednio dłuższa.

Metal Gear Solid? Pewnego dnia do doktora przyszło dwóch chłopaków z gotowym scenariuszem na film. I choć nie mieli licencji na MGS, zasłaniali się mocnymi powiązaniami z Konami. Kiedy skontaktowali się z Hideo, ten odparł, że nie ma pojęcia o czym mówią... i stąd całe zamieszanie. Boll co prawda uwielbia MGS i z przyjemnością nakręciłby film, ale bez licencji nie może zrobić nic. Jednocześnie uważa, że bez dobrej reklamy film Metal Gear Solid nie zwróciłby się autorom nawet w połowie. *Popatrzcie na Doom, licencję równie kochaną przez graczy, jak MGS* – mówi Boll – *nie zwrócił się nawet w połowie, bo ludzie kompletnie się nim nie przejęli. Wydaje mi się ponadto, że człowiek, który ustawiał kamery w filmie... oglądał Alone in the Dark. Zwróćcie uwagę na podobne ujęcia i momenty, kiedy bohaterów atakują kreatury.*

Budżet włożony w ekranizację HALO nigdy się nie zwróci – twierdzi Uwe – *to porażka, aby inwestować tak ogromny kapitał w film na podstawie gry.* I mówi to człowiek, który sprzedał tych kilka milionów płyt z filmami.

Przesłanie do antyfanów? *Zanim ocenicie mój film, obejrzyjcie go – istnieje spora szansa, że nie zgodzicie się z powszechnie panującą krytyką* – odgryza się Boll – *zobaczcie chociażby Heart of America, naprawdę dobry kawałek kina.* Cóż, 5.5/10 na IMDB.com to niemal jak Oskar dla Uwe Bolla.

ZABÓJSTWO UŚWIĘCONE SUKCESEM

Zdychasz piesku, nic Ci już nie pomoże, czas skończyć Twoje męczarnie tym jednym, srebrnym pociskiem.

Scena jak z filmu familijnego *Roczniak*. Twardo stąpający po świecie ojciec bierze strzelbę i idzie za dom odstrzelić nieposłusznego jelonka. Smutne? Oczywiście, że smutne, taka jest konwencja filmu, determinizm sceny. Sceny, która w świecie biznesu miała swoje miejsce w 1987 roku w Japonii.

Rolę ojca musiał w tym przypadku zagrać Hironobu Sakaguchi, ofiarą miało być niejakie Square Co. Ltd. zaś ostatnim, ucinającym wszystko pociskiem miało być Final Fantasy I. Honorowe pożegnanie się kilku twórców ze światem elektronicznej rozgrywki.

Wszyscy wiedzą, co się stało później, pocisk zaaplikował w tego zdychającego cielca więcej energii, niż miał jej odjąć. Wół zamiast szkodzić, zaczął intensywnie pracować, a pieniądze i zachwyt graczy zaczęły wylewać się jak z rogu obfitości. Można by rzec, „zmartwychwstanie".

Solidny, energetyczny kop, który wywindował serię do dwunastego pokolenia. To dużo, o wiele więcej, niż firma może pragnąć. Silna, mocna podbudowa pod imperium. I rzeczywiście, moc i energia twórcza opalała każdy kolejny, rodzący się w wielkich bólach porodowych produkt. Każdy dzieciaczek inny, każdy równie słodki. W końcu rodzi się ten szósty, prawdziwy tytan fabularny, chłopczyk nadzwyczaj zdrowy, rozkrzyczany, dorodny. Prawdziwy hit. Square nabiera wprawy, której to zwieńczeniem, apogeum kunsztu staje się Final Fantasy VII. Pasja przelana w tytuł, tak jakby w produkt wpasowano kuliste, wielobarwne materie poświęcenia, pracowitości, estetyki, głębi reżyserskiej, materię wizjonerską, magię gameplayu. Brzmi to niemal jak pean pochwalny, hymn na cześć Wodza. Coś jest na rzeczy, bowiem to właśnie FFVII staje się obiektem światowego kultu miłośników RPG. Gdzieś niezauważalnie, ale odczuwalnie bije tuna poświęcenia włożonego w ten tytuł. Rozbudowany i dopieszczony produkt, pełen rozlazłych labiryntów gameplayu. Dużo miodu, dużo zaskakujących rozwiązań, prawdziwy konglomerat gatunków, gdzie obok RPG wydzielają się też fluidy gry taktycznej, symulatora, mordobicia, przygodówki itp. Wszystko po FFVII jest jakby odbiciem FFVII. Cóż więc nam pozostało, jak nie czekać na kolejne rewolucje?

FFVIII, FFIX to kontynuacja pewnego trendu, w międzyczasie pojawiają się też jakieś nowotwory, bijatyki, Tobale, symulatory samochodowe, ale nie ma to wielkiego znaczenia. Seria FF ma się dobrze i raz po raz zbiera kolejne dziesiątki.

Już nawet nie liczymy na to, że szok po strzale Sakaguchiego będzie trwał wiecznie. My to wiemy. Od 1987 roku firma produkuje tasiemiec hitów. Stało się to wszystko tak naturalne, jak oddychanie, a słysząc o planach giganta jRPG, po prostu odkładaliśmy pieniądze, celując w ciemno: będzie hit.

Tymczasem dzieje się coś złego, początkowe nadzieje związane z kinematograficznym projektem firmy trafia przysłowiowy szlag. Final Fantasy Spirit Within okazuje się finansową klapą i jednocześnie filmem średnim, nijakim. Zaczynają się gorączkowe poszukiwania finansowych dróg ratunku, które zapełnią ziejący pustką krater po meteorycie tej filmowej klapy. I kolejne złe decyzje, pompowanie olbrzymich ilości pieniędzy w produkcję sieciowego Final Fantasy. Cel szczytny, ale może to nieodpowiednia chwila? I w końcu, słowo budzące tyle nadziei, co i niepewności: Fuzja. I to jest cezura, granica, która wyznacza koniec pewnej epoki. Sakaguchi aplikuje strzał i odchodzi. Ale to już swoją drogą mało istotne. Wróćmy do fuzji.

GEOSTIGMA GIGANTA

Wszystko to pięknie wygląda dla graczy, wielki akt połączenia dwóch potentatów w dziedzinie jRPG. Przeświadczenie, że Enix, twórcy najpopularniejszej gry RPG w Japonii, Dragon Questa, wniosą wiele dobrego do kolejnych dzieł Square i odwrotnie. Można rzec: „fuzja wszech czasów". Nie przyniosła ona jednak widocznych rezultatów, poza czysto finansową stabilizacją. Pojawia się Final Fantasy X. Estetyczne dzieło sztuki na miarę nowej (wtedy, oczywiście) generacji konsol. PS2 doczekało się najpiękniejszej gry swojej epoki, która to po niemal 5 latach obecności wciąż zachwyca swoim wykonaniem. Pięć lat to dla gry niemal wieczność, dla konsoli zaś to średnia statystyczna długości życia. Dla wprawnego obserwatora coś musiało jednak nie zagrać do końca, jakby coś w tej maszynerii ścierało się i skrzypiało. Zza parawanu pięknego wykonania zaczęły wyłazić potworki niedorobek fabularnych, infantylizmu, prostoty. Tam gdzie FFVII zachwycało, FFX doprowadzało do konsternacji. Ale gra wciąż była piękna, wciąż oferowała cudowny system i mechanikę walki, rozwoju postaci, podbijania statystyk i podróżowania po Sphere Gridzie.

Co się dzieje ze Square? Czemu tak odpicowali tę choinkę, która w rzeczywistości ma bardzo wątły pień? (Tak, bo pniem gry RPG zawsze jest historia opowiedziana ze stylem i gracją.) A potem coś, co powoli zaczyna zaburzać stały rytm bicia firmowego serca japońskiego giganta. FF X-2. Wielkie nieporozumienie i jednocześnie całkiem popularny dodatek do ciasta FF. Taka kolorowa przystawka do właściwych dań. Aniołki Charliego w wydaniu małych, żółtych braci. Konsternacja, zmieszanie, zagubienie fanów. Pierwszy objaw komercyjności, no ale firma ma za zadanie zarabiać, a gry to produkt, dlatego zaczynamy odpuszczać, przestajemy narzekać, a w głębi serca mamy żal. Pierwszy objaw niezdrowego pędzenia na fali popularnych trendów i błyskających świecidełek pop rozrywki. Zaczyna się prawdziwy horror dla tych, co w ciemno odkładali pieniądze na wszystko, co ma literki FF w tytule.

Zaczyna wyłazić choroba, geostigma twórcza, robaki trawiące wnętrzności firmy. Uematsu przebąkuje o odejściu, Sakaguchi o własnym studiu developerskim, gdzieś rodzi się już mało twórczy pomysł remake'a FFVII, którego do tej pory unikano jak ognia. Czyżby kryzys wieku średniego? Klimakterium starej damy?

KOMPILACJA ABSURDU

Zaczęło się od zwykłego dema technicznego pisanego pod PS3. Gracze zawyli z podniecenia, oto bowiem Cloud, już nie pokurczony zlepek poligonów, ale dziarski, dopieszczony graficznie model mężczyzny, wyskakuje z pociągu. Zbiorowy orgazm, szczytowanie, podnieta. Ale nikt nie zauważył, jak wiele taka decyzja może oznaczać. Może brak pomysłów? Może zmęczenie materiału? I w końcu najważniejsze: chęć wydojenia mlecznej krowy? O remake'u ucichło, bo ucichło wszystko na temat PS3, za to zaczęto systematycznie zabierać się do tej nietkniętej krówki, jaką była FFVII. Kompilacja – dumne słowo.

Po pierwsze film. Advent Children wśród fanów gry przyjęty chłodno – ale jest kupowany, zaś wśród laików robi furorę. Sam film to słodki, wielobarwny teledysk z kilkoma znamionami fabuły, bo inaczej tego nie można nazwać. Ot, przeczucie, że to ma jakiś reżyserski zamiar, choć w rzeczywistości film był efektem specjalnym z nasuniętym dla niepoznaki pokrowcem fabularnym. Ot, takim bardzo cienkim fatałaszkiem. Square Enix nie umie robić filmów.

A co z grami? FF: Dirge of Cerberus pokazuje, że geostigma wciąż pozostawia widoczne ślady na tkance. Znany aktorzyna, cudowny bishonenik japońskiej pop kultury zdaje się parodiować wszystko to, do czego FFVII podchodziło z nabożnym szacunkiem i powagą. Patetyczne słowa, wielkie, heroiczne sceny kompilacji i całkowite zeszmacenie oryginału. Teraz już można powiedzieć, że kompilacja jest trendy, jest młodzieżowa, jest rozkręcającym japońskich, rozwrzeszczanych nastolatków pamfletem na głupotę. Dlaczego? Bo zabrakło idei, wizji, zabrakło poświęcenia i zabrakło pocisku Sakaguchiego. Za to dużo wpompowano pazerności i braku finezji. Wszystko pod gusta, pulpa goni pulpę. Nie będę spoilował, powiem tylko, że to, co zmuszało Was wcześniej do łez i refleksji, tutaj zostaje zdegradowane do scenicznej adaptacji kilku przedszkolaków. Chcecie odkrywać nie odkryte na wyświetlaczach swoich komórek w FF: Before Crisis? Strach się bać.

Najkorzystniej na tym tle wypada krótka nowelka anime, Final Fantasy VII: Last Order. Dlaczego? Ponieważ jest ona dokładną adaptacją fragmentu fabularnego „gry – matki".

I konkluzja dotycząca kompilacji: sprzedaje się. O tak, doskonale prosperujący handel świecidełkami. Firma liczy dochody, milion sprzedanych kopii DVD filmu, tysiące schodzących z półek gier. Kredyt zaufania wciąż duży, gracze wciąż słyszą echo wystrzału z 1987 roku. Ale, mimo wszystko, niezadowolenie rośnie, fora internetowe poświęcone ostatnim produktom Square kipią od ironicznych uwag i rozczarowania. Gorzka pigułka, ale kupujemy i Square Enix dobrze o tym wie. Bo czyż FFVII: DoC nie ma otwartego zakończenia?

ODPOWIEDZIALNI WYSTĄP!

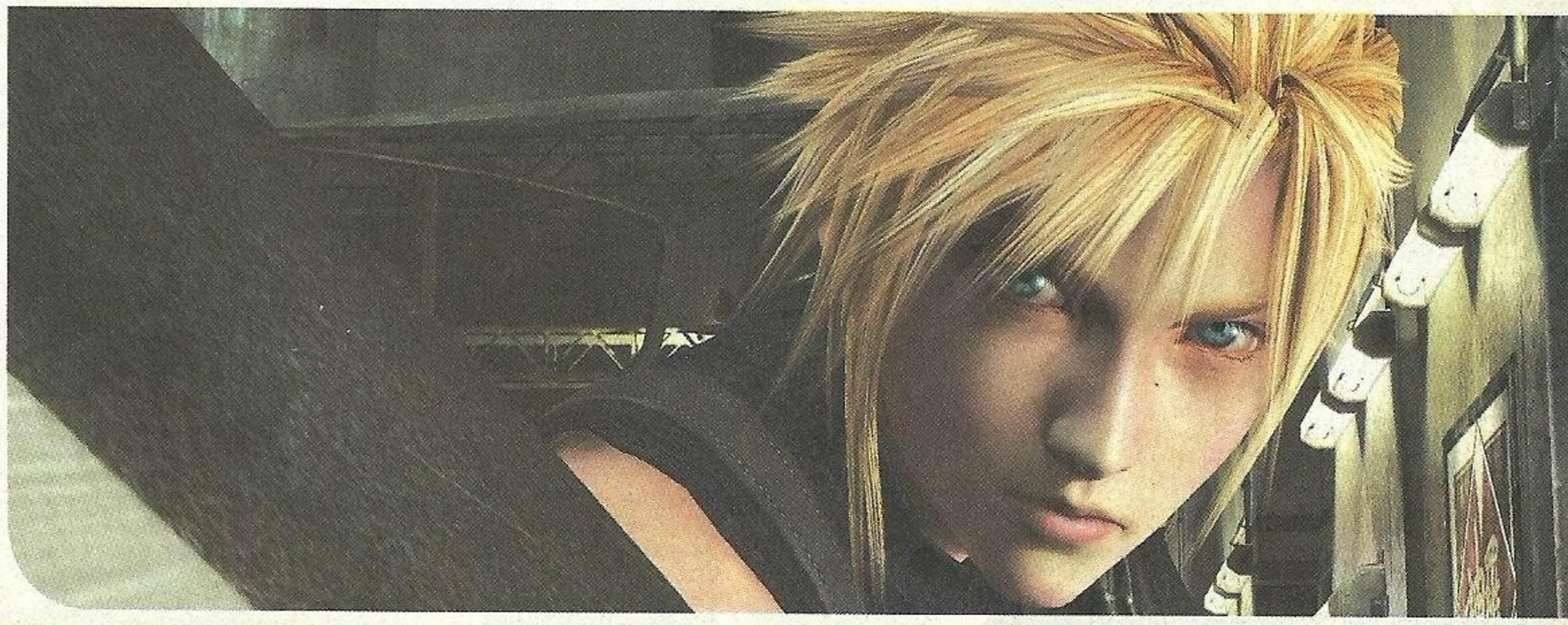
Kogo winić? Jedni wskazują na Enix i zamachują się bezmyślnie w akcie ukamienowania, inni wskazują samych graczy i ich przytępione gusta. Ile w tym prawdy? Dragon Quest VIII wyśmienicie się sprzedaje, do tego zbiera wspaniałe oceny, wiec jak to jest z tą fuzją? Wygodnie zwalić wszystko na postronnego, choć to grupa developerska dawnego Square obrabiała ten szklany kamyczek, który ochrzciła samolubnie diamentem. Brak wizji, brak kompetencji, brak tego, co metaforycznie ujałem w formie kolorowych materii developera FFVII. Gdzie potencja tworzenia nowego, odkrywania własnych przestrzeni artystycznych, dążenia do rozwoju, realizacji? Czyżby dostatek produkował otępienie, a bieda napędzała geniusz? Może trzeba nam sytuacji kryzysowej, kryzysu, który zmusi Kwadratowych do wzmożonej aktywności, działania, odblokowania pewnych mechanizmów twórczych?

Póki co, jest jaskółka przyszłej wiosny. Final Fantasy XII. Gra, która dostaje w Famitsu maksymalną ocenę, jako jedna z nielicznych. Wszystko wskazuje na to, że twórcy FF Tactics oraz Vagrant Story potrafią wykrzesać z siebie coś więcej niż tylko populistyczne żerowanie na FFVII. Czyżby gra ośmielająca się przyćmić Siódemkę? Na werdykty przyjdzie nam poczekać. A jeśli nie?

Może nadszedł już czas na odstrzelenie tego cielca? Na śmierć.

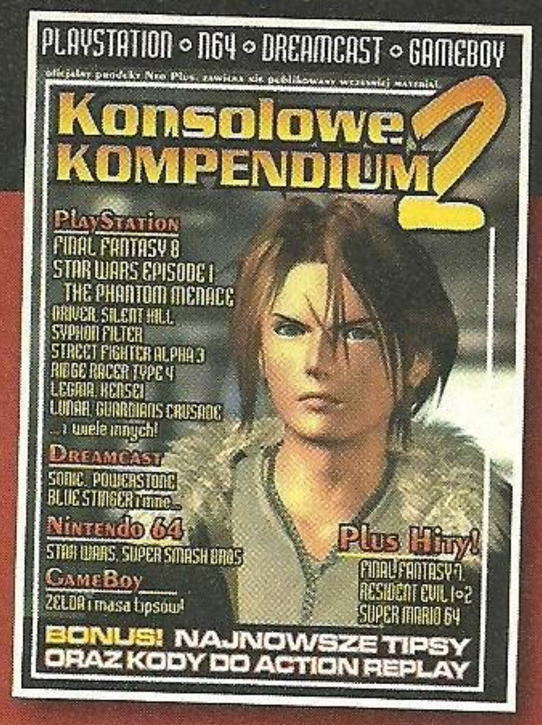
Dagon ■ ■

ZNANY AKTORZYNA, CUDOWNY BISHONENIK JAPOŃSKIEJ POP KULTURY ZDAJE SIĘ PARODIOWAĆ WSZYSTKO TO, DO CZEGO FFVII PODCHODZIŁO Z NABOŻNYM SZACUNKIEM I POWAGĄ. PATETYCZNE SŁOWA, WIELKIE, HEROICZNE SCENY KOMPILACJI I CAŁKOWITE ZESZMACENIE ORYGINAŁU.



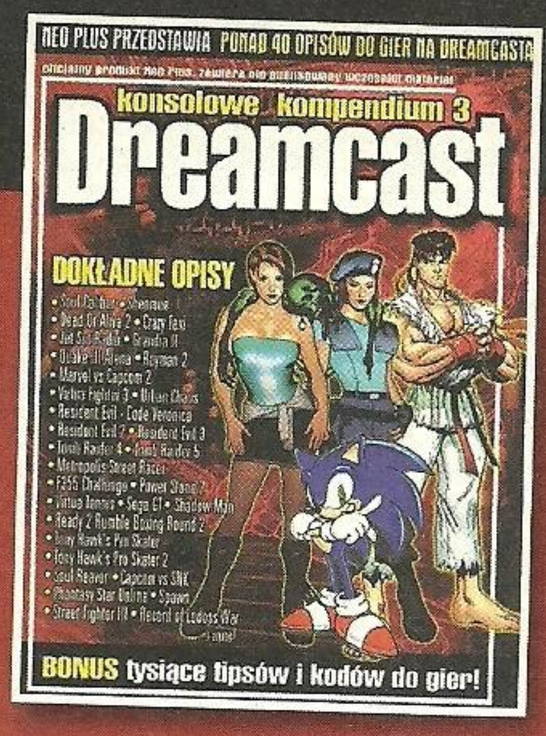
KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!
Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier. Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22- 27, 29, 30, 31, 34-44 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

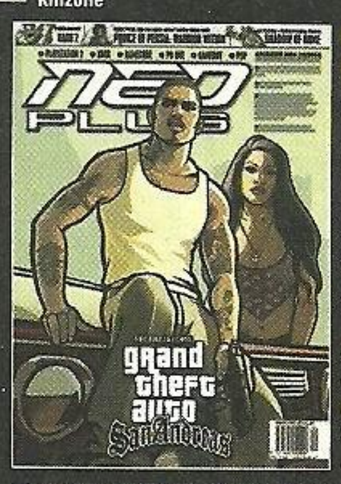
NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

NEO PLUS 70 listopad 04
RECENZJE: Killzone, Ratchet & Clank 3, Pro Evolution Soccer 4, Animal Crossing, Crash: Twinsanity, Mortal Kombat Deception, Outrun 2, Star Ocean 3, WRC4, FIFA 2005, Vietcong i inne!
SPECJAŁ: Call of Duty: Finest Hour - raport z pokazu gry w Londynie, Sztuczny Tłok - publicystyka
RECENZJA I OPIS: Resident Evil Outbreak

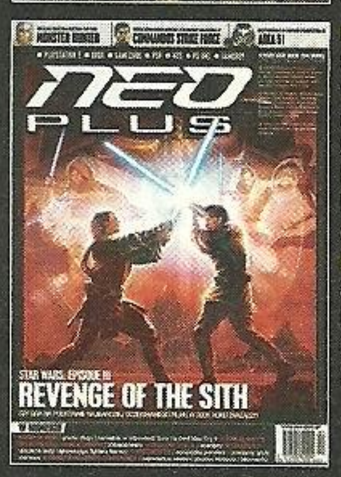


NEO PLUS 71 grudzień 04
RECENZJE: GTA San Adreas, Halo 2, Bard's Tale, Bloodrayne 2, Donkey Konga, DOA Ultimate, Neo Contra, Men of Valor, Otogi 2, Pikmin 2, Prince Of Persia: Warrior Within, Lord of the Rings: Third Age, The Getaway: Black Monday i inne!
SPECJAŁ: PSP przenośna rewolucja - publicystyka
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - pierwsza część opisu

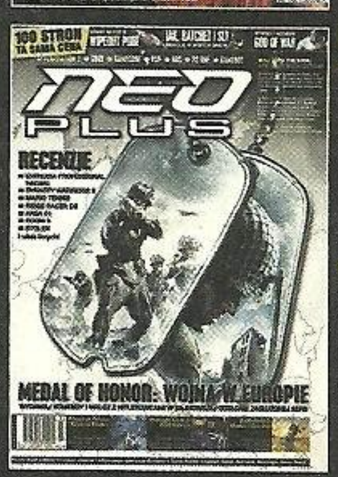
NEO PLUS 72 styczeń 05
RECENZJE: Metroid Prime 2, Call of Duty: Finest Hour, KOTOR 2: The Sith Lords, Jak 3, Paper Mario 2, Spyro: A Hero's Tail i inne!
SPECJAŁ: PSP - relacja z pokazów w Londynie, NDS - test nowej konsoli Nintendo, Dekada PlayStation - kulisy powstania szarej maszynki, Devil May Cry 3, Project: Snowblind
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - druga część opisu

NEO PLUS 73 luty 05
RECENZJE: Mercenaries, Shadow of Rome, TimeSplitters: Future Perfect, Vuewtiful Joe 2, Phantom Brave, MechAssault 2, Tales of Symphonia, Ace Combat 05 i inne
SPECJAŁ: PSP - test nowej konsoli Sony, The Godfather - pierwsze info o konkurencji dla GTA, Resident Evil 4 - obszerny raport z testowania amerykańskiej wersji

NEO PLUS 74 marzec 05
NEWS: Brothers in Arms, Haunting Ground, NARC i inne
RECENZJE: Gran Turismo 4, Devil May Cry 3, Death By Degrees, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Star Wars Republic Commando, Fifa Street, NBA Street v3 i inne!
SPECJAŁ: Naukowe granie - studia o grach i nad grami



NEO PLUS 75 kwiecień 05
SPECJAŁY: Tekken 5, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Commandos Strike Force, premiera Nintendo DS, Game Developer's Conference oraz God of War
RECENZJE: Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, Resident Evil 4, Altered Beast, Constantine, Baten Kaitos, Kessen III i inne



NEO PLUS 76 maj 05
SPECJAŁY: Raport z pokazu gier Ubi Soft w Londynie (Prince of Persia III, Ghost Recon 3), Battlefield 2: Modern Combat, Medal of Honor: European Assault, Zawód: Betatester
RECENZJE: Enthusia Professional Racing, Dynasty Warriors 5, Mario Tennis, Ridge Racer DS, Doom 3, Area 51, Stolen, CT Special Forces,

NEO PLUS 77 czerwiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część pierwsza (20 stron), Spartan: Total Warrior, Killer 7, gry na PSP
SPECJAŁ: God of War, Jade Empire, Cold Winter, Psychonauts, Pariah, Predator, Digital Devil Saga, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, 7 Sins i inne!

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

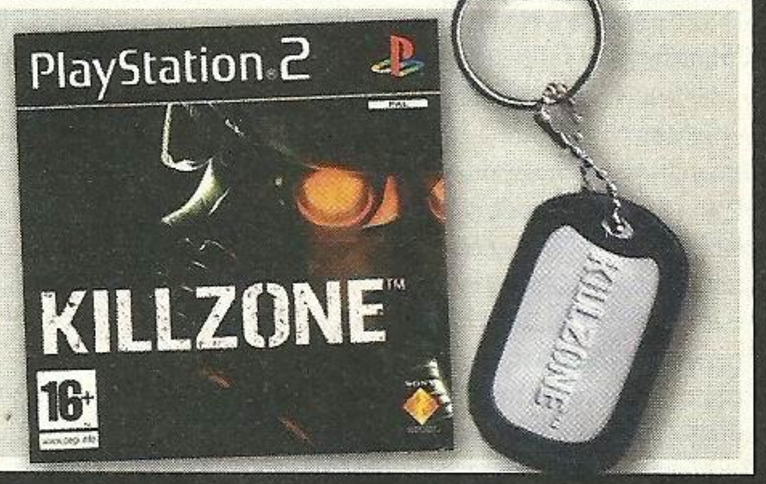
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

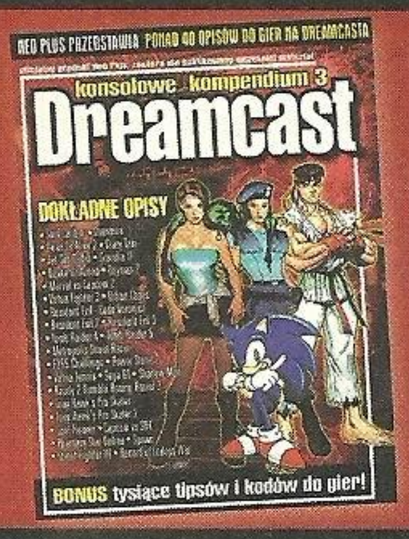
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO THIS IS FOOTBALL
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY NA 12 NUMERÓW OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO KILLZONE ORAZ BRELOCZEK-DOGTAG Z LOGOSEM KILLZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)





Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

■ Przed Wami: przygód Kisiela w Japonii część trzecia. Jest coraz lepiej.

WITAJCIE

Za oknem zauważyłem wiosnę, więc poproszę o miłe i ciepłe komentarze w temacie Waszych własnych najfajniejszych momentów z minionego roku.

A także tych najmniej fajnych.

Nie, nie szukajcie. Nie ma związku.

email: banan@neo-plus.pl
listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

HIDEO MY HERO

↘ Znacie daty urodzenia Hideo Koimy, Kena Kutaragiego i innych mistrzów? Jak znacie, to podajcie.

Nie ma sprawy: Hideo Kojima – 24 kwietnia 1963, Ken Kutaragi – 8 sierpnia 1950. Inni mistrzowie – bardzo różnie. Przydałyby się bardziej konkretne pytania.

FILMY NA PSP

↘ Cześć! Jaki jest najlepszy program do konwertowania filmów na PSP? Może jakiś link?

Obstawiamy PSP Video 9 – jest prosty w obsłudze, darmowy, ma sporo możliwości i jest stale rozszerzany przez jego autorów [http://www.pspvideo9.com]

GORĄCA KAWA RAZ PROSZĘ

↘ Ach, jestem deko w plecy z grami... O co chodzi w GTA San Andreas z tym hot coffe? To jest zawarte w grze, czy ktoś napisał to na jej silniku? Nie wiem... Nic nie wiem...

Hot Coffee, czyli specjalna sekcja pozwalająca CJowi (po odpaleniu specjalnych kodów) na, hmm, wyczyny seksualne, jest zawarta w grze. A raczej była w jej starszych wersjach, bo Rockstar po jej odkryciu wycofał je ze sprzedaży. Oficjalnie jest to wygłup jakiegoś programisty, natomiast naszym zdaniem jest to celowy zabieg Rockstar – nawet jeśli zapłacili karę, wywołali taki skandal, tyle się o tym pisało i mówiło w mediach, że także i dzięki temu San Andreas sprzedawało się po prostu obłędnie.

SEJWOWANIE – PROBLEM

↘ Cześć! Czy jest możliwość zapisywania save'ów z gry na PSX na PS2? Mam oryginalną kartę pamięci Sony 8Mb.

Na karcie od peesdwójki nie zapiszesz – musisz dysponować memorką od PS one. Kosztują jakieś grosiaki.

NAJLEPSZA? E TAM, NIE MA BOTÓW

↘ Właśnie kupiłem Xboxa z HALO 2 I TO JEST NAJLEPSZA GRA NA ŚWIECIE ale mam pytanko czy da się grać z botami, a jeśli tak, to jak się je ustawia?

Nie ma botów w Halo 2. Tylko splitscreen lub online.

THE CRIMS NA PS2?

↘ Siemanko! Czy na PS2 są gry sieciowe takie jak choćby The Crims, albo podobne?

Nie ma takich gier i nie będzie – na konsolach treści gier są raczej kontrolowane, a Crims to Dziki Zachód.

NOWA FALA

Ostatnio, przeglądając stare numery N+, zauważyłem pewną tendencję (muszę przyznać) dość smutną: tak jak PiS nie lubi PO, tak Wy chyba coraz mniej lubicie Xboxa 360. Może tylko ja tak uważam, ale w kolejnych numerach, po teście Xpudła, Wasz entuzjazm systematycznie opadał. A w ostatnich „Opowieściach z krypty" chyba sięgnął dna.

↳ No wreszcie! Nie wiedziałem, ile jeszcze będziemy czekali na nową generację narzekań na dyskryminację nowej generacji konsol. Niniejszym ogłaszam, że sezon jest już wreszcie otwarty.

Wiadomo, że Microsoft chce z klientów wycisnąć możliwie jak najwięcej kasy, ale przecież tak samo będzie robiło Sony. „PlayStation Hub" to prawie to samo, co Xbox Live!; z samych newsów można powiedzieć, że PS3 to też będzie „gra RPG". Podobnie nie rozumiem, czemu ludzie robią tyle zamieszania i czemu krytykują Microsoft za to, że X360 nie ma napędu Blu-ray lub HD-DVD.

↳ Bo Xbox 360 już się ukazał i można krytykować to, co już jest. Zaczekaj aż pojawi się PlayStation 3 – z całą pewnością znajdą się czytelnicy, którzy uznają, że boleśnie je krytykujemy. I to samo będzie z Revolution. I Revoxboxem 1080 i Sanyo PolyStation IV.

Ludzie, to tylko nośnik! Ważniejsze jest przecież to, co na nośniku – GRA! Poza tym, Drodzy Redaktorzy, spójrzcie na samego N+: dział poświęcony PS one? Ta konsola jest stara, ma niedzisiejszą grafikę i przestarzały nośnik, ale widać, że sporo osób musi mieć „szaraka", skoro stworzyliście ten dział. Ich najwyraźniej nie obchodzą fajerwerki graficzne czy ileś tam gigabajtowy nośnik.

↳ Jak mniemam, nie obchodzi ich również pominięty przez Ciebie ekonomiczny aspekt takiego grania.

Mnie też to nie obchodzi – sam mam czteroletniego Dreamcasta, na którym gram po dziś dzień i granie na nim ciągle dostarcza mi masę radochy. Tu mam dobry pretekst, żeby pochwalić się wynikiem w Phantasy Star Online, grałem jedną postacią przez 372 godziny i 7 minut. Nieźle, nie?
Wracając do Xboxa 360, ja tam wierzę w tę konsolę. Coś czuję, że prędzej czy później obok pudła od DC stanie również to od trzysta sześćdziesiątki.

↳ Tak, pozostaje tylko pytanie, czy stanie na półce z konsolami, na których grasz, czy na tej z muzealnymi zabytkami, które wspomina się z rozrzewnieniem już pełne dwa lata po światowej premierze.

Na koniec mam parę pytań odnośnie X360: czy można odtwarzać na nim pliki wideo z płyt CD? Chodzi mi dokładnie o klipy zapisywane przez zespoły na albumach, robili tak np.: Deftones na „White Pony" lub Limp Bizkit.

↳ Raczej nie, są dograne tak, by były widoczne tylko na pececie. No chyba, że to płyta DVD.

Drugie pytanie, to czy można podłączyć pod X360 parę monitorów LCD tak, aby obraz był rozciągnięty na wszystkie? Taką akcję widziałem w Pimp My Ride, w aucie zamontowali panel z sześciu LCDów, do tego dorzucili jakiegoś mega kompa, który przerzucał obraz na monitory. Efekt był zabójczy, prawie jak w kinie. Wyobrażacie sobie coś takiego? Pozdro!
Anthon

↳ To byłoby dobre, ale niestety nie.

CZARNO TO WIDAĆ

Dzięki za dołączenie płytki demo do nowego Neo Plusa! JEST TO NAJLEPSZY POMYSŁ POD SŁOŃCEM. Wiem, że taka pokazówka to w waszym magazynie rzadkość, dlatego też tym większy szacun za sprawną organizację. Chyba wszyscy pamiętamy jeszcze felerną sprawę z poprzednimi demkami, dlatego też miałem obawy, czy w moim małym miasteczku dostanę egzemplarz z grą.

↳ Dzięki. Ale felerna sprawa? Liczba dem zawsze jest i będzie ściśle ograniczona, niestety.

I jak się okazało, znalazłem go w pierwszym lepszym salonie prasowym. Jak na ironię jednak, ja PlayStation 2 nie posiadam, a w okolicy czarną maszynkę ma tylko jedna znana mi osoba, ale to nie przeszkodziło mi, by sprawdzić BLACK. Niestety, na konsolę mnie nie stać, więc w trakcie gry zacząłem sobie uświadamiać ile tracę wspaniałych przeżyć. Tym bardziej podziękówa.

↳ Dziwne. Ale fajnie, że Ci się podobało.

A na koniec pytanko: od czasu kiedy zacząłem się interesować tematem PlayStation 3, czyli od pół roku, zacząłem zbierać na nową konsolę. Gromadzenie funduszy idzie mi baaardzo wolno, a już kompletnie na sto procent wykluczam zakup plazmy czy LCD.
Czy więc na zwykłym telewizorze jakość obrazu drastycznie się pogarsza, czy da się grać? Ogólnie jak wyglądają gry względem PlayStation 2 czy Xboxa?

↳ Grać da się bez problemu. I gry wyglądają oczywiście ładnie. Ale nie tak ładnie jak mogłyby, gdybyś miał HD-ka.

Czy na monitorze od kompa jakość obrazu jest lepsza od jakości telewizora?

↳ Tak – na monitorze gry wyglądają lepiej. W dodatku on nie musi być taki znowu duży – siedzisz przecież tuż przed nim.

Jak wygląda jakość obrazu na telewizorze 100 HZ?

↳ Ogólnie – lepiej niż na „niestuhercowym".

4. No i czy w ogóle warto inwestować w Pleja trójkę mając taki zwykły elewizor? Wiem, że PS3 nie miało swojej premiery, ale na podstawie Xboxa 360 chyba możecie coś na ten temat powiedzieć. Z góry dzięki za odpowiedź.
Orion

**↳ To jest pytanie, które będzie teraz spędzało sen z powiek specom od marketingu next-genowych konsol w Polsce. Po raz pierwszy będziemy bowiem mieli do czynienia z konsolami, które będą wymagały specjalistycznego sprzętu.
Dotychczas wystarczyło, że człowiek miał w domu telewizor i po kupieniu konsoli mógł przeżywać grę w taki sam sposób jak kolega. Z dokładnością do telewizora, ale rozdziałka, liczba kolorów i tak dalej się zgadzały.
A z PS3 będzie (z Xboxem 360 już jest) tak, że każdy będzie mógł bez przeszkód zagrać na zwykłym telewizorze, ale świadomość, że nie wykorzystuje wszystkich jej możliwości może być (jest) zbyt deprymująca.
Do niedawna rynek konsolowy był bardzo egalitarny. Ta sama jakość grafiki na wszystkich konsolach jednego modelu, te same pady (pomijam podróby i inne wynalazki) – wszyscy w ekranach telewizorów byli tu równi.
Teraz się to zmieni – osoby nie mające telewizorów HD będą miały do czynienia z gorsza grafiką i ich wrażenia z grania będą po prostu słabsze. No, ale tak to zwykle bywa w momencie zmiany standardu.
Pozostaje tylko pytanie, kiedy nasi rodacy zdecydują się pozmieniać telewizory w domach.**

Już wyobrażam sobie jak mały Jasio prosi o konsolę za półtora tysia na Gwiazdkę, a do tego jeszcze elcedeczka za ósemkę. Już kupno „komputera do gier" bywało problematyczne dla rodziców, a jakimi to sposobami nakłonić ich do kupna „telewizora do gier", to już naprawdę nie wiem. Szczególnie przy całym tym zalewie programów telewizyjnych, jakie u nas w kraju można sobie pooglądać w HD.

OKTALOG KURTA

Z tej strony stały czytelnik z podziękowaniami za dobrą robotę. Podobnie jak Adrian Chmielarz cenię przede wszystkim dobrą fabułę w grach, a ta, jeśli nawet się trafia, to bywa opowiedziana tak nieporadnie, że nóż w kieszeni się otwiera Ostatnio grałem w Resident Evil 4 i faktycznie, jeśli chodzi o scenariusz, to panom w Capcom ktoś chyba rozum odebrał, na szczęście gameplayowo to czysta poezja. I właśnie ta gra, a także kilka innych pozycji, które ostatnio znalazły się na moim widelcu, natchnęły mnie do napisania.

↳ Tyle razy już się tu nad nią pastwiliśmy, że ograniczmy się do tego lakonicznego stwierdzenia.

Scenariusz, fabuła, story powinny być priorytetowe dla każdego developera, bo to one świadczą w dużej mierze o jakości ich dzieła. Gry łatwo porównywać z filmami – jest kino ambitne z ciekawą fabułą, ale bez wybuchów i kino akcji, ze scenariuszem płaskim jak deska i fajerwerkami FX. Czasem trafi się dzieło łączące obie te rzeczy i podobnie jest przecież z grami. Osobiście widzę także spory związek gier z książkami. Przede wszystkim dlatego, że autorzy książek muszą utrzymać zainteresowanie czytelnika przez więcej, niż dwie czy trzy godziny. I znowu – podobnie jest z grami.
Kurt Vonnegut był tak uprzejmy, że sformułował kiedyś swoje zasady odnośnie pisania książek dla początkujących autorów. Po zamianie kilku słów idealnie nadają się także do przemyślenia przez autorów gier.

1. Używaj czasu gracza w taki sposób, by nigdy nie odczuł, że go zmarnował.
2. Daj graczowi przynajmniej jedną postać, z którą mógłby się związać emocjonalnie.
3. Każda postać pojawiająca się w grze powinna mieć jakiś powód dla swojej egzystencji, czymś się zajmować, chcieć czegoś, do czegoś dążyć.
4. Każdy dialog powinien służyć do jednej z dwóch rzeczy: wyjawienia czegoś graczowi, lub ruszenia akcji do przodu.
5. Zacznij opowiadać fabułę tak blisko od końca, jak to możliwe.
6. Bądź sadystą. Nieważne jak słodkie i niewinne istoty są twoimi bohaterami – spraw, by przytrafiały im się straszne rzeczy, by pokazać, z czego są zrobione.
7. Pisz scenariusz z myślą o konkretnej osobie. Jeśli otworzysz okno na cały świat, nie trafisz do nikogo.
8. Jak najszybciej daj graczowi jak najwięcej informacji. Gracze powinni wiedzieć, co się dzieje, co mają zrobić, gdzie i kiedy mają to wykonać.
Next-geny pukają do drzwi, poziom grafiki po raz kolejny się podniesie, ale czy poziom scenariuszy i ich egzekucja także?

↳ Egzekucje akurat w grach – chociażby w Manhuncie – są już na przyzwoitym poziomie. Ale cała reszta uwag – trafna i fajna. Prenumerujący enplusa developerzy z zachodu – wiecie co robić.

Ciekaw jestem Waszej opinii.
Von Croy

↳ Brzmi to fachowo, postanowiłem więc sprawdzić rzecz w praniu i podstawić do listy God of War. 100 procent skuteczności. Nie jest to może wystarczającym argumentem, żeby w klepsydrze N+ pojawiła się nowa skala (Ty, a Black dostał tylko trzy vonneguty na osiem!), ale na półkę z narzędziami pomiarowymi w naszym laboratorium recenzenckim trafił właśnie nowy instrument.

TRZY WSPANIAŁE

Chciałbym przedstawić i oddać moje trzy typy na wydarzenia konsolowe 2005 roku. Łatwo nie było wyhaczyć tych trzech jednostek, ale po kilkunastu minutach zastanowienia padło, na co padło. Właśnie te rzeczy zapamiętam z 2005 roku, i akurat się złożyło że każda należy do nieco odmiennej kategorii.

1. Nintendo DS – sam jestem zdziwiony takim wynikiem i gdybym zobaczył mój typ rok temu, pewnie bym pomyślał, że Politechnika do cna wypaczyła mój umysł. Stało się tak, bo do tej pory nie miałem żadnej przenośnej konsoli i nie rozważałem nawet jej zakupu. Tymczasem NDS i możliwości, jakie oferuje stylus totalnie zawładnęły mą jaźnią. A już po zapowiedzi Trauma Center, jako wielbiciel ER, odkładam sumkę i zacieram rączki. Na początku, pamiętam, przepowiadane było, że mało gier będzie ze stylusa w sposób kreatywny korzystało. Tymczasem ich liczba i możliwości rosną. Pozwala to na zastanowienie się, czy może nowy pad Revolution nie będzie faktycznym przełomem.

↳ Nie ma co polemizować – przez wiele osób skazana na pożarcie przez PSP już na starcie konsolka Nintendoktórejskrótwcaleniewziąłsięod-DualScreena ma coraz ciekawsze i coraz fajniejsze gry, kiedy PSP wciąż nie może wydobyć się z otchłani kolejnych wyścigów i różnorodnych zręcznościówek, wciąż nie oferując też żadnego konkretnego, dużego i głośnego rpg-a. To według mnie. A poza tym pojawiają się głosy, że ma niewygodne sterowanie, jest za ciche i nie ma gier, które, jak to mawia pewien znajomy prezenter z programu o grach, „miażdżą pytę".

2. MGS3 – Niby wiele gier (przy DMC3 kilkaset godzin, kilkadziesiąt przy RE4) miało premierę w tym roku, ale to MGS3 najbardziej rozbił mi jaźń. Najwspanialszy pojedynek snajperski, niesamowite sceny, nieziemskie uczucie skradania i miksacji kamuflaży, 4.5 godziny spędzone z kolegą na oglądaniu całego Theatre... Plus najwspanialsza postać gier tego roku: Sorrow.

↳ Pojedynek z The Endem był mocny, to prawda, ale musze się zgodzić, że najbardziej niezwykłe było starcie z Sorrowem. Nigdy wcześniej nie straciłem tyle zdrowia i życia na bossie, którego nie było.

Trailer Killzone – mówiłem sobie, że nie wstrząśnie mną next-gen nigdy. I nie zrobił tego, dopóki nie zobaczyłem tego trailera. I znów. I znów. I znów. Akcja, intensywność, niesamowity klimat. Psychika zmiażdżona, a ja powiedziałem sobie, że muszę mieć PS3

↳ Trailer z Killzone'a – bombka. Ale też największa ściema w historii. Dlaczego? Bo udawał grę. Przefachowe animacje oglądaliśmy już w Finalach, Tekkenach czy innych Onimushach, ale one przynajmniej nie udawały, że są odbiciem grafiki w grze. Pokaz trailera z następnego Killzone'a, nie potwierdzanie, że to tylko wygenerowana

SMS EXPRESS

Chcecie o coś szybko spytać? Skomentować nowy numer enplusa, czymś się pochwalić? Ślijcie SMS pod numer telefonu:

0507 814 753

Opłata jak za standardowego SMSa.

Czy w Niemczech jest kara śmierci, bo zastanawiam się dlaczego Uwe Boll jeszcze żyje?

Nie ma. Uwe żyje i ma się doskonale, co więcej – zarabia na swoich crapach, o czym przeczytałeś już pewnie w Neonie.

Sie ma, dlaczego raz są plakaty, a raz ich nie ma? Pozdro dla całej ekipy!

Jeśli w ostatniej chwili wpada nam taki temat jak killerski Ghost Recon na Xboxa 360, plakaty lecą pod nóż w pierwszej kolejności. Lubimy pisać o grach... Ale postaramy się o plakatach nie zapominać.

Właśnie odpaliłem demo Black, dobre to, bardzo dobre, zawsze nudziły mnie fppy ale to ma klimat... Dzięki!

:)

Witam! Jak mam się chwalić wyczynami rodziców, to moja starsza gra w REZa. To jest chyba mocny argument. /oko

Mocny, to fakt. Nie dolewa tam sobie czegoś do herbatki czasem przed partyjką?

Siemka! Mam pytanko – co trzeba zrobić aby recenzować gry dla Neo Plusa? Z góry dzięki za odpowiedź.

Wypada mieć minimum ze dwie, a najlepiej wszystkie możliwe konsole, rozległą wiedzę o grach sięgającą czasów 8-bitów, biegły warsztat pisarski, masę wolnego czasu na przechodzenie trzydziestogodzinnej Onimushy w dwa dni, przyda się stałe łącze z internetem, trzeba też być dyspozycyjnym, konsekwentym, a do tego akurat trafić na moment, w którym szukamy kogoś do współtworzenia magazynu.

Okładka z lutego to przenajśliczniejsza śliczność!

Skromne dzięki. Staramy się.

Którego dnia miesiąca Neo+ ukazuje się w kioskach?

Po enplusa zajrzyj do kiosku w okolicach pierwszego.

Pozdro i szacun za Blacka! Będzie więcej demek? Proszę, napiszcie, że tak!

Być może. To zależy od wielu czynników, ale bądźcie w pogotowiu.

Co Wy tak z tym PESem ciągle? Wszycy w to gracie?

Matt nie gra. Reszta ekipy rżnie w Pro Evo, aż wióry lecą. Powaga.

FORUM N+ | www.neo-plus.pl/forum

TEMAT: HEREZJE ADRIANA CHMIELARZA

amok007: Witam. Po lekturze artykułu „Gawędy po fai 2k6" z kilkoma słowami p. Chmielarza nie mogę się niestety zgodzić.
1. „Świat pecetów jest dla mnie potwornie nudny i śmierdzący, świat konsol jest zajebisty ..." – Mój Wniosek: PC sux, gry na PC sux, Painkiller jest grą na PC, więc Painkiller SUX...
2. „Pecetowi gracze mają klapki na oczach i nienawidzą nowości..." Mój wniosek: „Painkiller na PC przyniósł wydawcy, kanadyjskiej firmie Dremacatcher, 10 milionów dolarów czystego zysku" – czyli sam pan Chmielarz kierując się swoją zasadą, zrobił grę wtórną, która nie wnosiła za wiele do gatunku FPS, ale przyniosła wystarczająco dużo dochodu, aby p. Chmielarz mógł mieć „Wszystkie konsole i handheldy".
3. Wniosek dot. Podpunktu 1. Painkiller PC sux = Painkiller XBOX = sux, chyba, że rozpatrujemy grę Painkiller jako grę na konsole, a wtedy już jest cacy.
Mam 2 kopie gry Painkiller – jedną kupioną w momencie jej premiery, drugą kupioną z jednym z czasopism, gdzie była dołączona. Jak mam się więc czuć? Jako osoba, która dołożyła swoją cegiełkę do sukcesu firmy People Can Fly, skoro jestem graczem mającym klapki na oczach, nienawidzę nowości i gram w gry, które śmierdzą? Mam jeszcze kilka uwag, jednak na razie poczekam na wasze wrażenia co do tych paru rzeczy, z którymi się nie mogę zgodzić. Jeżeli kogoś uraziłem swoimi słowami, niech to ze mną przedyskutuje, a wtedy może, śladami p. Chmielarza „odszczekam słowa" ale na razie zdania nie zmienię.
Mani: Czyżby Tobie PK nie podszedł ? Boże, Adrian tylko wywiadu udzielił, wyraził swoją opinię tak, jak Ty zrobiłeś to wcześniej, a ja robię to teraz. Rynek gier PC śmierdzi, to wie każdy komu na drodze życia stanęła konsola. A co do tekstów Chmielarza – człek dobrze prawi.
xellos: Ja częściowo zgadzam się z amokiem007. Nie ma co peceta i pecetowców demonizować. 90 procent czasu grania spędzam przy konsoli, ale ciągle - te 10 procent gram na PC... Wbrew temu, co mówi pan Chmielarz, z biegiem czasu w grach na PC pojawiało się mnóstwo elementów, które poprzyjmowały się, a które z powodzeniem przenikały również do świata konsol. Jasne, że teraz jest tego mało, ale przecież i my konsolowcy narzekamy na stagnację, na brak nowych pomysłowych gier i na to, że się takowe nie sprzedają, jak już wychodzą. A jeśli chodzi o gry, to w dwóch gatunkach PC jest niezrównany – strategie i przygodówki. Uwielbiam tego typu gry i gdyby moc sprzętu mi pozwalała, to bym grał w te wszystkie Rome TW czy Civ IV. A tak to tylko od czasu do czasu gram na PC w klasyki, które mnie ominęły. Teraz, kiedy People Can Fly będą robić gry tylko na konsole i będą mieli dostęp do rynku, na którym oryginalne gry mają rację bytu, może się pan Chmielarz wykazać (częściowo pisze to ironicznie, a częściowo mam nadzieję, że naprawdę coś ciekawego i nowego sklecą).
Greg: Nie zapominajcie o jednym. Adrian Chmielarz nie pisze z punktu widzenia gracza, tylko developera. On po prostu ma świadomość, ze oryginalna gra się na PC nie sprzeda, a na konsoli ma szansę.
StinG: Popatrzcie na obie części Max Payne' a – fachowa gra z fachową fabułą, a wywodzi się z PC' tów.
Cameron: Chyba źle interpretujecie słowa Chmiela. Pisząc o pecetowej nudzie miał na myśli nie tyle nude gry w sensie dosłownym (choć po części również), ale to, co dzieje się na rynku gier PC w ogóle. Chodzi o te wszystkie konsolowe nowinki i emocje związane z nimi, a także o wyniki sprzedaży gier. W przypadku gier konsolowych zdarzyć się może wszystko. Raz na szczycie listy sprzedaży będzie strzelanina Resident Evil 4, innym razem będzie to Shadow of the Colossus – gra oryginalna z mnóstwem ciekawych patentów. Tymczasem w przypadku PC z góry wiadomo, że w pierwszej dziesiątce znajdzie się parę Simsów, jakaś zręcznościowa gra i kilka strategii. Myślę, że właśnie to miał na myśli Adrian.
Luck1985: Dokładnie! Na PC wychodzi 10 odmian Diablo, przez parę lat wychodzi ten sam Warcraft i pececiarze się cieszą, a konsole są bardziej otwarte na nowe pomysły.

KONKRETY
KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

UZALEŻNIONY

Siema, jestem uzależniony od PS2, gram po 11 godzin dziennie. Kocham shootery i szukam gry, w której mógłbym być tylko snajperem. Może coś podpowiecie...

Trzy części Silent Scope produkcji Konami pozwolą Ci na zrealizowanie swoich marzeń, ale bez automatu z karabinem snajperskim to raczej zabawki. Spróbuj wydanego niedawno Sniper Elite – druga wojna, Berlin, normalnie klimat „Wroga u Bram". Jest jeszcze dwuczęściowa gra The Sniper, ale to crap.

FALOWANY PTAK

Czy do Nintendo Revolution da radę podłączyć Wavebirda? Fotki nie napawają optymizmem...

Pytanie z gatunku trudnych. Nintendo nic na ten temat nie powiedziało, a Revo jeszcze nie mamy w łapach, więc... tak, to straszne... NIE WIEMY!!!

ESPEK W DOBREJ CENIE

Na wstępie pozdrowienia dla całej redakcji neo+! Mam dość nietypowe pytanie, bo chodzi mi o to gdzie można opchnąć GBA SP za dobrą cenę? Oprócz aukcji internetowych...

Nie ma szans na „dobrą cenę". Lepiej podaruj jakiemuś młodzikowi z rodziny, będzie wielbił Cię przez kilka lat.

KABEL SCART LEPSZY?

Tyle się czyta, że pykanie na zwykłym telewizorze kineskopowym na Xboksie 360 jest trochę nie teges, a czy zastosowanie kabla RGB Scart poprawia jakość chociaż trochę?

A czy jest ktoś, kto podłącza konsolę do zwykłego telewizora większego niż 14-calowy po chinchu? Przecież to morderstwo dla oczu! S-Video albo SCART to po prostu MUS!

PSP _NIE MA_ BLOKADY REGIONALNEJ!

Cześć! Mam możliwość dostania PSP z Kanady, czy jest jakaś różnica w stosunku do wersji Euro i czy gry kupione w Polsce będą działać?

PSP nie ma blokady regionalnej. Odpala gry z całego świata.

ILE BLACK MA MISJI

Witam! Czy to prawda, że gra Black ma 16 misji? Ja w nią gram i po ośmiu misjach pojawiły się napisy końcowe. To jak to w końcu jest?

It's elementary, my dear Watson. Jeśli skończyłeś osiem misji Blacka i pojawiły się napisy końcowe, to, o zgrozo, ma on osiem misji!

FURY Z „PRAWA BRONXU"

Cześć! W jakiej grze wyścigowej na PS2 jest dużo amerykańskich samochodów z lat 60-80, takich jak w filmie „Prawo Bronxu"?

Z gier stricte wyścigowych wydaje się nam, że w Midnight Club 3: Dub Edition, a że akurat ukazała się tańsza wersja Remix, to możesz sprawdzić bez bólu.

GEJMBOJE

Czy warto kupić GameBoya Advance'a? Czym on się różni od GBA SP?

Advance nie ma podświetlanego ekranu, co powoduje, że w dzień ciężko na nim grać. SP jest zgrabniejszy i ma podświetlanie, ale na Twoim miejscu kupiłbym DSa lub PSP.

na stacjach graficznych animacja, a na samym końcu pamiętne „Ten trailer jest odbiciem tego, jak chcielibyśmy żeby wyglądała gra" układają się w zgrabną i ściemnioną historyjkę. Będę pierwszym (nie, zaraz, Gulash obiecał że zje numer enplusa), który odszczeka te słowa, jeżeli okaże się, że Guerilla rzeczywiście dostarczy do sklepów grę o poziomie grafiki, intensywności akcji i rozmachu dorównującego poziomem temu, co widzieliśmy na pokazie po ostatnim E3. Powiem więcej – chcę to odszczekać. Ale nie zrobię tego dopóki własnoręcznie nie wystrzelę pierwszej serii w Helghastów za pomocą pada podłączonego do peestrójki.

Oczywiście, PSE, fotka z Kojimą (no muuuuszę mieć taką koszulę jak On :P), czy wymienione wcześniej gry na PS2 są również wspaniałe. Ale nieznacznie przegrały o miano Best of.
Jarosław

↳ **Pomysł Jarka na podesłanie Waszych własnych najbardziej pamiętnych momentów minionego roku bardzo mi się spodobał. Jestem przekonany, że macie swoje własne – chętnie bym je tu widział. Pomińcie jednak te, w których w okolicach końcówki musi pojawić się kilka chusteczek higienicznych, ręcznik lub odprężająca kąpiel.**

KEVIN SAM W ANGLII

Niedawno wróciłem z Anglii (tam przynajmniej jest jakaś praca) i niebawem ponownie się tam wybieram – jak ma się tam rodzinę, to jest łatwiej. Dostęp do nowych gier mam tam za friko, bo chłopak mojej siostry pracuje w dużym sklepie przy sekcji z grami i może czasem coś pożyczyć. Wiem, fajnie, ale nie o to biega. Otóż Kevin (bo tak się nazywa) powiedział mi kiedyś, że w dużych sklepach sprzedawcy są sowicie opłacani przez duże koncerny wydawnicze, by w pierwszej kolejności wciskali klientom właśnie ich gry. Zastanawiam się, czy to może być prawda, bo jeśli tak, to właśnie zobaczyłem powolny upadek małych i średnich firm, które na takie coś zwyczajnie nie będą mieć nigdy hajsu. A jak to działa w Polsce – wiecie coś może?

↳ **W kuluarach mówi się o sprzedaży miejsca na półkach niektórym wydawcom przez sieci handlowe, ale nikt się do tego nie przyznaje. W ostatnim czasie konkurencja w sieciach handlowych znacznie się nasiliła, a to oznacza więcej środków przeznaczonych na walkę o klienta. Czy w walce tej stosowane są chwyty nieczyste? Nie możemy powiedzieć na pewno, ale sądzę, że to możliwe.**

Czeki zmieniają właścicieli przy okazji premier mocno promowanych gier?
Konstar

↳ **Swoją drogą niezły sposób odwrócenia inną aferą uwagi od szynek, Konstar.**

INWESTYCJA W PRZYSZŁOŚĆ

Piszę ten list, ponieważ dręczy mnie jedna rzecz. Mam zamiar zbierać na DS'a, bo na PSP mnie nie stać, a od momentu zakupu GBA pokochałem Nintendo i jej małe dziecko. Dlatego chciałbym kontynuować tą „znajomość". I z tym wiąże się moje pytanie. Czy jak kupie DS'a na początku 2007 roku, to czy nie będzie może za późno i czy utrzyma się on na rynku tak długo jak GBA, pomimo tego, że jest PSP? Z góry dziękuje za odpowiedź.
Paweł

↳ **Kolejna osoba zainteresowana małym DS'em i kolejna odpowiedź w tej sprawie. Moim zdaniem DS jest bezpieczny. Czego by nie mówić o działaniach Nintendo na rynku dużych konsol, firma ta dobrze zna się i orientuje na rynku przenośnym. Nie obawiałbym się o przyszłość DS'a i gier na tą kieszonsolkę. Myślę, że spokojnie przeżyje jeszcze kilka latek i można w nią inwestować.**

BIG IN JAPAN

Na początku przekazuję pozdrowionka dla całej redakcji N+ oraz Szanownych Czytelników. Chciałbym serdecznie podziękować tym, co pisali do mnie na mój mail po publikacji moich listów z cyklu Tokio Love Story.

↳ **Ależ to prawdziwa przyjemność.**

W lutym ponownie odwiedziłem Kraj Kwitnącej Wiśni i także dzięki Wam, Szanownym Czytelnikom, którzy prosiliście mnie bym zrelacjonował swój pobyt w Japonii, czynię to z nadzieją, że niektóre moje rady i adnotacje przydadzą się tym, którzy zamierzają wyjechać do Nipponu.
Mieszkając z Mai w jej rodzinnej Osace, doświadczyłem wielu wspaniałych rzeczy, których wcześniej nie dane mi było poznać.

↳ **Niestety, Kisiel tylko się nami bawi, bo nie następuje tu żaden ze szczegółowych opisów, które pojawiają się na połowie website'ów, które człowiek zaczyna czytać pod wpływem takiego wstępu.**

W Japonii trzeba być naprawdę zahartowaną osobą, aby pieniędzy, które się miało zamiar przeznaczyć na skromne rozrywki, nie zainwestować w miejscowego lekarza. Możliwe, że niektórzy z Was wiedzą, iż Japończycy nie ogrzewają w całości swoich mieszkań, tylko pokój lub pokoje gdzie obecnie znajdują się domownicy. Więc po gorącym prysznicu, gdzie temperatura w łazience dochodzi do 40 stopni Celsjusza, trzeba szybko przebiec przez zimny jak szlag przedpokój o temperaturze 2 stopni, by dotrzeć do ogrzanego wcześniej pokoju. To było naprawę fajowe uczucie, możecie mi wierzyć. [...]

↳ **Albo to, albo chcą Cię zabić. Jak w każdym małym miasteczku, do którego przybywa ktoś, kogo można nazwać mianem „obcy" w większości azjatyckich survival horrorów, w jakie grałem.**

Muszę szczerze przyznać, że oprócz mojego zapoznania się z Xboxem 360, największym moim doświadczeniem była podróż Shinkansenem – jednym z najszybszych pociągów świata. Czas trwania podróży Nozomi do Osaka-Tokyo, gdzie odległość wynosi 540 km, wyniosła 2 godziny 15 minut. Prędkość maksymalna 320 km/h, w tym zatrzymywał się na 4 stacjach. Cena biletu w jedną stronę wynosi 13 000 Yenów, czyli ponad 100 Euro.

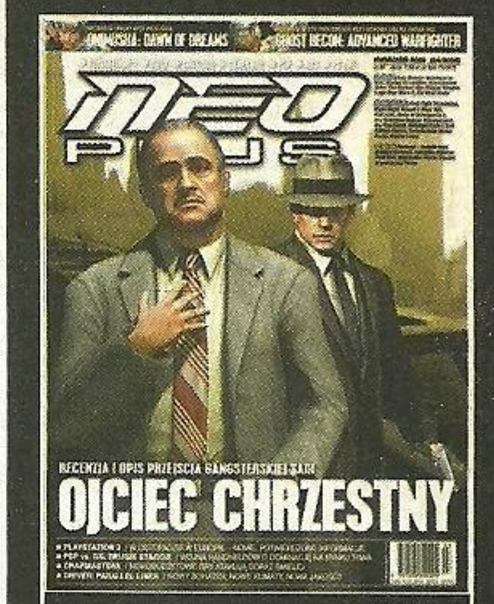
↳ **Nie będę pytał czy próbowałeś wystawić przez okno głowę i zrobić zdjęcie, bo jak widać na zdjęciu masz obie ręce i twarz.**

OK do tego listu załączam parę fotek. Jedna z nich prezentuje mnie pośród uczniów klasy w liceum w prefekturze Wakayama, gdzie odbywałem praktyki dydaktyczne.

↳ **Czy właśnie to zadecydowało o publikacji tego listu? Nigdy się nie dowiecie...**

W tym miejscu mogę śmiało powiedzieć, że męska cześć czytelników naszego pisma miałaby bardzo duże powodzenie (czytaj: BRANIE) u japońskich piękności w takich właśnie szkołach. Dziewczyny na widok europejskiego chłopaka zachowują się jak w mandze ;). Brakuje im tylko tych serduszek w oczach, gdy skandują imię takiego europejskiego typa. [...]
Pozdrawiam serdecznie – CDN!
Marcin "Kisiel" J.

↳ **I o to chodzi. Jak widzicie program o wymianie czytelników pomiędzy Polską a Japonią ma się dobrze. Ciekawe tylko, że nie dostaliśmy jeszcze żadnej odpowiedzi od Famitsu Weekly w sprawie cyklu reportaży sympatycznego Phnema pracującego w pobliskim barze Rong Wang i piszącego o swoich wrażeniach z Polski. Wiem co powiecie – jest Wietnamczykiem i za nic nie zrozumieją go w redakcji Famitsu, ale to najlepsze na co było nas stać.**



nr 87 | kwiecień 2006
(04/2006)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan, Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski, Michał
Mielcarek, Szymon Maślak
Miłosz, Oskar Nowak,
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Dagon, Ganon

Hall Of Fame
Anek, Brat, Janush, Joseph,
Merlin, Nolster, Origin, OG,
Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy, Dr. Ób

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa nr. 1
00-957 Warszawa 36

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład
mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
IndependentPress

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

Ojciec chrzestny® GRA

Propozycja nie do odrzucenia.

WITAJ W RODZINIE.

w sprzedaży od 24 marca

18+ TM
www.pegi.info

GRA TYLKO DLA DOROSŁYCH

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

Gra w polskiej wersji językowej na PC i PlayStation 2

www.ea.pl

Gra © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA i logo EA są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. ® i © 2006 Paramount Pictures. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo „Playstation" i rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 i logo Xbox i Xbox 360 są również zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są używane na podstawie licencji udzielonej przez ich właściciela. Wszelkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich prowowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.